

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL INTERAKTIF
PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS 2 MI
SYIHABUDDIN MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

ANISA SHOFIYATUS SALMA MUFIDA

NIM. 220103110132



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL INTERAKTIF
PENDIDIKAN PANCasila PADA SISWA KELAS 2 MI
SYIHABUDDIN MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

Oleh:

ANISA SHOFIYATUS SALMA MUFIDA

NIM. 220103110132



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL INTERAKTIF
PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS 2 MI SYIHABUDDIN
MALANG**

Disusun dan dipersiapkan oleh Anisa Shofiyatus Salma Mufida (220103110132)
telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 25 Juni 2026 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S. Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Nama Dosen : Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd :
NIP. 19720306 200801 2 010

Anggota Penguji

Nama Dosen : Roiyan One Febriani, M.Pd :
NIP. 19930201 20180201 2 141

Sekretaris

Nama Dosen : Vannisa Aviani Melinda, M.Pd :
NIP. 19910919 201802012 143

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vannisa Aviana Melinda. M.Pd

NIP : 199109192023212054

Selaku **Dosen Pembimbing** menerangkan bahwa:

Nama : Anisa Shofiyatus Salma Mufida

NIP : 220103110132

Judul : Pengembangan Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang.

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda. M.Pd
NIP. 199109192023212054

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ahmad Abtokhi. M.Pd
NIP. 1976110032003121004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil,,alamin, puji syukur atas rahmat Allah Yang Maha Esa, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orangtua saya, Bapak Muhammad Zainul Millah, S.Ag (Alm) dan Ibu Arifatul Muammanah atas segala doa, ridho,semangat,motivasi dan tirakat beliau berdua sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi ini dan dapat menyelesaikan tugas akhir, serta selalu memberikan dukungan serta kasih sayangnya, dan kedua adik saya Muhammad Rifqi Dafa Al-Fakhri dan Muhammad Rafi Hisyam Al-Fakhri yang selalu memberikan dukugan, arahan dan juga semangat kepada peneliti, dan juga kepada saudara-saudara yang selalu mendoakan peneliti.
2. Kepada Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing tersabar dan terbaik seperti ibu yang membimbing anaknya dengan penuh ketelatenan dan sabar untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk semua, Aamiin Ya Robbal ‘Alamin.

LEMBAR MOTTO

Bagaimanapun prosesnya, cepat atau lambat semua pasti berlalu,
yakin dan percaya.

-Anisa Shofiyatus Salma Mufida-

NOTA DINAS PEMBIMBING

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

9 Juni 2026

Hal : Skripsi Anisa Shofiyatus Salma

Mufida

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Anisa Shofiyatus Salma Mufida

NIM : 220103110132

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang.

Maka selau pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

NIP. 199109192023212054

PERNYATAAN KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anisa Shofiyatus Salma Mufida
NIM : 220103110132
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudia hari ternyata skripsi ini terdapat unsur – unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 9 Juni 2026

Hormat Saya,



Anisa Shofiyatus Salma Mufida

NIM. 220103110132

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang sudah melimpahkan segala nikmat-Nya, hingga penulis bisa menuntaskan tugas skripsi dengan judul “Pengembangan Media Flipbook Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang”. Sholawat serta salam selalu dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulis memahami bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, telah menerima banyak dukungan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungannya. Ucapan terima kasih ini secara khusus penulis tujukan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I. selaku dosen wali selama menempuh jenjang S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang sudah membrikan arahan dan juga motivasi.
5. Ahmad Makki Hasan, M.Pd. selaku validator ahli media, Sigit Priatmoko, M.Pd. selaku validator ahli materi, dan juga Wardah Maulidina Firdausi, S.Pd

yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan nilai validasi terhadap penelitian pengembangan ini.

6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang telah diberikan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
7. Kepala Sekolah MI Syihabuddin Malang, Qurrotuaini, S. T. MI yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian, Wali Kelas 2 Wardah Maulidina Firdausi, S.Pd yang telah memberikan kesempatan dan juga memberikan arahan serta banyak membantu peneliti selama proses penelitian.
8. Muhammad Sa'dan Kafafi, Intan Maulidina, Sintiya Ziyadaturrahma, yang sudah selalu memberikan dukungan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
9. Teman-teman PGMI Kelas D dan teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2022 yang telah memberikan motivasi dan bantuan kepada peneliti baik secara langsung dan tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
10. Terakhir terimakasih kepada peneliti, Anisa Shofiyatus Salma Mufida yang sudah mampu melewati masa-masa skripsi, dan mau untuk berjuang menyelesaikan apa yang telah dimulai selama masuk di jenjang pendidikan S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang walaupun dengan keluh kesah dan air mata. Peneliti menyadari masih adanya kekurangan dalam penelitian ini, sehingga masukan dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 15 Juni 2026

A handwritten signature in black ink, featuring a stylized, cursive script with a prominent initial 'P' and a trailing flourish.

Penulis

PEDOMAN LITERASI

Kepenggunaan transliterasi Arab-Latin didalam skripsi ini memakai pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang bergaris besar bisa diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	‘
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

ؤ	= aw
أي	= ay
ؤ	= u

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN LITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
المخلص.....	xix
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan	8
1.4 Manfaat Pengembangan	8
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
1.7 Orisinalitas Pengembangan	12
1.8 Definisi Istilah	14
1.9 Sistematika Penulisan.....	16
BAB II	19
2.1 Kajian Teori.....	19
2.2 Perspektif Teori dalam Islam	31
2.3 Kerangka Berpikir	35
BAB III.....	36
3.1 Model Pengembangan	36
3.2 Prosedur Pengembangan	38
3.3 Uji Produk	41
3.4 Jenis Data	42

3.5 Instrumen Pengumpulan Data	43
3.6 Teknik Pengumpulan Data	44
3.7 Analisis Data	45
BAB IV	52
4.1 Proses Pengembangan	52
4.2 Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	83
4.3 Revisi Produk	93
BAB V.....	96
5.1 Prosedur Pengembangan Produk.....	96
5.2 Pembahasan Hasil Validasi dan Angket Motivasi Belajar Siswa	98
BAB VI.....	103
6.1 Simpulan.....	103
6.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan.....	12
Tabel 3.1 Validasi Ahli Media	45
Tabel 3.2 Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3.3 Validasi Ahli Pembelajaran	47
Tabel 3.4 Kriteria Presentase Skala Likert.....	499
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa	50
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	84
Tabel 4.2 Saran Ahli Media	86
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	87
Tabel 4.4 Saran Ahli Materi.....	88
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	89
Tabel 4.6 Saran Ahli Pembelajaran.....	91
Tabel 4.7 Hasil Angket Motivasi Belajar.....	91
Tabel 4.8 Revisi Produk sesuai Saran dari Validator Ahli Media	93
Tabel 4.9 Revisi Produk sesuai Saran dari Validator Ahli Materi	95
Tabel 4.10 Revisi Produk sesuai Saran dari Validator Ahli Pembelajaran.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	388
Gambar 4. 1 Cover Depan.....	55
Gambar 4. 2 Kata Pengantar	57
Gambar 4. 3 Daftar Isi.....	58
Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan	59
Gambar 4. 5 Capaian dan Tujuan Pembelajaran	60
Gambar 4. 6 Profil Pelajar Pancasila.....	61
Gambar 4. 7 Pengenalan Tokoh	62
Gambar 4. 8 Halaman Pemantik	64
Gambar 4. 9 Cover Sub-bab A	62
Gambar 4. 10 Cover Sub-bab B	66
Gambar 4. 11 Cover Sub-bab C	66
Gambar 4. 12 Ayo Membaca A	67
Gambar 4. 13 Ayo Membaca B.....	68
Gambar 4. 14 Ayo Membaca C.....	69
Gambar 4. 15 Tahukah Kamu 1	70
Gambar 4. 16 Tahukah Kamu 2	70
Gambar 4. 17 Aktivitas Siswa Ayo Mengamati.....	71
Gambar 4. 18 Ayo Mengamati.....	71
Gambar 4. 19 Game A	73
Gambar 4. 20 Game B.....	73
Gambar 4. 21 Game C.....	75
Gambar 4. 22 Mari Menonton Video	76
Gambar 4. 23 Evaluasi Pembelajaran	78
Gambar 4. 24 Daftar Pustaka	79
Gambar 4. 25 Profil Penulis	78
Gambar 4. 26 Cover Belakang	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	109
Lampiran 2 Surat Permohonan Validator Media	110
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi.....	111
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Pembelajaran.....	112
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media	113
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	116
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	119
Lampiran 8 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa.....	122
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Evaluasi Pembelajaran.....	124
Lampiran 10 Hasil Soal Evaluasi	126
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	127
Lampiran 12 Sertifikat Bebas Plagiasi Skripsi	128
Lampiran 12 Profil Penulis	129

ABSTRAK

Mufida, Anisa Shofiyatus Salma, 2026, *Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Kata Kunci: *Flipbook Digital, Pendidikan Pancasila, Motivasi Belajar, ADDIE*

Penelitian ini bertitik tolak dari rendahnya motivasi belajar siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi “Aku Peduli Lingkungan”. Berdasarkan observasi dan wawancara, pembelajaran sejauh ini masih didominasi oleh metode konvensional menggunakan buku paket, sehingga mengakibatkan suasana kelas kurang kondusif, serta siswa cenderung pasif dan mudah bosan. Sebagai upaya humanis untuk menghargai potensi dan kodrat belajar anak usia dini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta mengukur tingkat kemenarikan media *Flipbook Digital Interaktif* yang mampu menstimulus motivasi belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terstruktur secara sistematis, meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui lembar validasi para ahli dan angket respon motivasi siswa, sedangkan data kualitatif dihimpun dari wawancara, catatan saran validator, serta dokumentasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini mencakup 18 siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang menggunakan teknik sampling jenuh.

Hasil uji kelayakan dari para pakar menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan persentase 96,875% dari ahli media, 94,44% dari ahli materi, dan 88,64% dari ahli pembelajaran, sehingga produk dikategorikan "Sangat Layak" untuk digunakan. Pada aspek praktis, implementasi media berbasis digital ini terbukti secara masif mampu mendongkrak motivasi belajar siswa. Capaian tersebut diperkuat oleh perolehan nilai rata-rata angket motivasi siswa pasca-pembelajaran yang mencapai skor 38,72 dengan persentase rata-rata sebesar 97%, yang masuk dalam kriteria "Sangat Tinggi". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook Digital Interaktif* ini sangat efektif, menarik, dan selaras dengan karakteristik siswa kelas rendah dalam mentransformasikan nilai-nilai Pancasila menjadi pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna.

ABSTRACT

Mufida, Anisa Shofiyatus Salma, 2026, *Developing Interactive Digital Flipbook Media for Pancasila Education for 2nd Grade Students at MI Syihabuddin Malang*. Undergraduate Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Keywords: Digital Flipbook, Pancasila Education, Learning Motivation, ADDIE

This research is based on the low motivation of 2nd grade students of MI Syihabuddin Malang in the subject of Pancasila Education, especially in the material "I Care for the Environment". Based on observations and interviews, learning so far is still dominated by conventional methods using package books, resulting in a less conducive classroom atmosphere, and students tend to be passive and easily bored. As a humanist effort to appreciate the potential and nature of early childhood learning, this study aims to develop, test the feasibility, and measure the level of attractiveness of *Interactive Digital Flipbook* media that is able to stimulate students' learning motivation.

The research method used is *Research and Development* (R&D) by adopting a systematic structured ADDIE development model, including *the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Quantitative data collection was carried out through expert validation sheets and student motivation response questionnaires, while qualitative data was collected from interviews, validator suggestion notes, and documentation. The test subjects in this study included 18 2nd grade students of MI Syihabuddin Malang using saturated sampling techniques.

The results of the feasibility test from the experts showed a very high level of validity, with a percentage of 96.875% of media experts, 94.44% of material experts, and 88.64% of learning experts, so that the product was categorized as "Very Feasible" for use. On the practical aspect, the implementation of this digital-based media has been proven to be massively able to boost students' motivation to learn. This achievement was strengthened by the acquisition of an average score of the post-learning student motivation questionnaire which reached a score of 38.72 with an average percentage of 97%, which was included in the "Very High" criterion. Thus, it can be concluded that *this Interactive Digital Flipbook* media is very effective, interesting, and in harmony with the characteristics of low-grade students in transforming the values of Pancasila into a concrete, fun, and meaningful learning experience.

الملخص

مفيد، أنيسا شوفياتوس سلى، 2026، تطوير وسائط الطباعة الرقمية التفاعلية لتعليم بانكاسيلا لطلاب الصف الثاني في معهد إم إم شيخ الدين مالانغ. أطروحة، مدرسة ابتدائية برنامج تعليم المعلمين، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية في مالانغ. مشرف الأطروحة: فانيسا أفيانا ميليندا، ماجستير في الطب

الكلمات المفتاحية: الكتاب الرقمي، تعليم بانكاسيلا، تحفيز التعلم، ADDIE

يعتمد هذا البحث على انخفاض الدافعية لدى طلاب الصف الثاني في معهد إم أي سهاب الدين مالانغ في موضوع التعليم البانكاسيلا، خاصة في مادة "أنا أهتم بالبيئة". استنادا إلى الملاحظات والمقابلات، لا يزال التعلم حتى الآن يهيمن عليه الأساليب التقليدية باستخدام كتب الرزق، مما يؤدي إلى جو قادي أقل ملاءمة، ويميل الطلاب إلى أن يكونوا سلبيين وسريع الملل. كجهد إنساني لتقدير إمكانات وطبيعة التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير واختبار جدوى وقياس مستوى جاذبية وسائط فليب بوك الرقمية التفاعلية التي تثير تحفيز الطلاب على التعلم.

الطريقة المستخدمة للبحث هي البحث والتطوير (R&D) من خلال اعتماد نموذج تطوير ADDIE منظم ومنهجي، يشمل مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ، والتقييم. تم جمع البيانات الكمية من خلال أوراق التحقق من الخبراء واستبيانات استجابة دافعية الطلاب، بينما تم جمع البيانات النوعية من المقابلات، وملاحظات اقتراحات المدققين، والتوثيق. شمل المشاركون في هذه الدراسة 18 طالبا في الصف الثاني من معهد ميديولوجيا سهابدين مالانغ باستخدام تقنيات العينات المشبعة.

أظهرت نتائج اختبار الجدوى من الخبراء مستوى عاليا جدا من الصلاحية، بنسبة 96.875٪ من خبراء الإعلام، و94.44٪ من خبراء المواد، و88.64٪ من خبراء التعلم، بحيث تم تصنيف المنتج كـ "قابل للتنفيذ جدا" للاستخدام. من الناحية العملية، ثبت أن تطبيق هذا الوسائط الرقمية قادر بشكل كبير على تعزيز دافعية الطلاب للتعلم. تعزز هذا الإنجاز من خلال الحصول على متوسط درجة في استبيان تحفيز الطلاب بعد التعلم الذي بلغ 38.72 بمتوسط نسبة 97٪، والذي تم تضمينه في معيار "عالي جدا". وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن هذا الوسيط الرقمي التفاعلي للكتاب السريع فعال جدا، مثير للاهتمام، ومتوافق مع خصائص الطلاب ذوي الدرجات المنخفضة في تحويل قيم بانكاسيلا إلى تجربة تعليمية ملموسة، ممتعة، وذات معنى.

BAB 1

PENDAHUULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 adalah masa yang didominasi oleh teknologi digital, dimana hampir semua kegiatan harian dilakukan secara digital di seluruh dunia. Ditandai dengan meningkatnya perkembangan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, ada kebutuhan untuk dapat menyesuaikan dan mempercepat pengembangan sistem pendidikan. (Yusuf et al., 2023) Pendidikan di era abad 21 mengedepankan penerapan teknologi digital ke dalam macam-macam bagian pembelajaran. Pembelajaran yang lebih fleksibel serta interaktif menandai bahwa pada era ini inovasi teknologi telah berkembang. Salah satu rupa dari terobosan berbasis digital dalam bagian pembelajaran adalah dengan adanya penerapan berbagai media digital yang mendukung proses pembelajaran.

Media digital kini semakin banyak digunakan, karena dapat memberikan peluang bagi siswa dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu para siswa. (Yustiasari Liriwati et al., n.d.) Hal tersebut memicu adanya kesenjangan digital berupa perbedaan dalam akses terhadap teknologi serta kemampuan dalam pemanfaatannya, baik pada tingkat individu maupun kelompok yang ada dalam masyarakat. Dalam dunia pendidikan saat ini, kesenjangan tersebut menjadi perhatian penting karena mempunyai pengaruh yang cukup krusial bagi bobot pembelajaran yang diterima oleh siswa dan juga kemampuan mengajar guru. (Jusman, 2025)

Pemanfaatan teknologi dengan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, serta akses internet menjadi sarna dalam penyampaian materi pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa, namun, keterbatasan bagi sebagian guru dan siswa masih terletak pada kesenjangan digital.(Guru et al., n.d.) Siswa di wilayah perkotaan umumnya difasilitasi dengan perangkat elektronik dan jaringan yang lebih memadai, sedangkan siswa di wilayah pedesaan atau dengan latar belakang ekonomi yang rendah cenderung mengalami keterbatasan dalam memperoleh fasilitas yang lengkap dan memadai. Perbedaan ini dapat berdampak pada perbedaan pengalaman belajar yang diterima. Disisi lain, dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi tantangan yang dihadapi guru, serta dalam pengembangan kompetensi mengajar secara berkelanjutan.(Endrawati Subroto et al., n.d.)

Di Indonesia, kesenjangan digital melampaui infrastruktur. Menurut Prayoga et al. dari data Badan Pusat Statistik (BPS) terdapat kesenjangan yang terlihat dari sisi klasifikasi antara penduduk perkotaan dan pedesaan pada tahun 2023. Penduduk perkotaan memiliki presentase dalam mengakses internet lebih tinggi dibandingkan dengan penduduk di daerah pedesaan yang tingkatnya lebih rendah.(Prayoga et al., 2024) Dalam kerangka pendidikan, pemanfaatan teknologi dan akses internet dapat menjadi peluang untuk meningkatkan kegiatan belajar yang inovatif serta adaptif. Hal memberikan gambaran bahwa penerapan teknologi di bidang apapun terutama dalam bidang pendidikan perlu diiringi dengan peningkatan kompetensi digital masyarakat, serta guru dan siswa dalam bidang pendidikan dan juga perlunya akses internet agar pemanfaatan berjalan secara optimal dan merata. Dengan demikian, ketika peningkatan penggunaan teknologi meningkat dapat menunjukkan

perkembangan positif yang dapat mendukung inovasi pendidikan di Indonesia. Namun, diperlukan upaya berkelanjutan untuk mengurangi kesenjangan akses dan kemampuan penggunaan teknologi digital agar dapat mencakup seluruh lapisan masyarakat.

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 30 September 2025 di MI Syihabuddin Malang, ditemukan bahwa sebagian guru mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan teknologi dengan kurikulum pembelajaran, hanya beberapa guru yang memiliki keterampilan digital yang memadai. Kondisi tersebut menjadi penyebab proses pembelajaran berlangsung kurang optimal, siswa juga seringkali kurang tertarik dan bosan, sehingga keterlibatan siswa di dalam pembelajaran menjadi berkurang. Tantangan ini memerlukan penelitian yang lebih lanjut untuk mampu mendesain media yang efektif secara edukasi sekaligus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan siswa kedalam pembelajaran, seperti perangkat pembelajaran yang memiliki fleksibilitas tinggi untuk dipelajari kapanpun dan dimanapun melalui perangkat lunak yang tersedia. Urgensi dari penelitian ini dilakukan guna memenuhi kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong motivasi belajar siswa.

Di MI Syihabuddin Malang, siswa kelas 2 menghadapi tantangan yang cukup signifikan yakni kurangnya motivasi belajar siswa terutama dalam konsep dasar Pancasila, seperti sila-sila yang melibatkan nilai moral dan sosial sebagai fondasi dalam pembentukan karakter sejak dini, baik secara aspek kognitif maupun dalam penerapan sikap dan perilaku sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi, masalah utamanya adalah media pembelajaran yang kurang beragam, dimana dalam pembelajaran kebanyakan masih menggunakan media konvensional, karena adanya

keterbatasan yang dihadapi oleh sebagian guru dalam melaksanakan inovasi dan pengembangan perangkat pembelajaran. Hal ini menyebabkan media pembelajaran seringkali kurang efektif dan kurang menarik perhatian siswa. Sehingga media pembelajaran belum mampu menstimulasi perkembangan motivasi belajar siswa secara lebih optimal. Dampak buruknya siswa tidak tertarik, merasa bosan, dan berkurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Agar siswa dapat memahami materi dan pembelajaran menjadi lebih bermakna disediakanlah media belajar yang jauh lebih menarik dan interaktif.

Tantangan lainnya yakni keterbatasan aksesibilitas di sekolah tersebut. Meskipun sebagian besar siswa mempunyai akses perangkat digital, namun pemanfaatan teknologi tersebut belum dilakukan secara optimal. Jika diperhatikan secara mendalam kualitas konten yang dicocokkan dengan Kurikulum Pancasila masih sangatlah minim. Konten yang ada belum sepenuhnya dirancang untuk mendukung pembelajaran secara kontekstual, sehingga potensi teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran belum dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Pembelajaran yang dianggap kurang menarik dapat mengakibatkan penurunan motivasi siswa dalam mengeksplorasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya antusiasme siswa saat mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dirasa masih perlu dioptimalkan kembali melalui pembelajaran yang lebih efektif. Siregar et al. (2024) mengungkapkan bahwasannya tingkat motivasi belajar siswa sekolah dasar terhadap konsep nilai – nilai Pancasila masih tergolong rendah karena materi sering dianggap sepele oleh siswa. (Siregar et al., 2024) Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya penguatan pembelajaran nilai Pancasila melalui pengembangan dan pembaharuan media belajar yang lebih variatif. Terutama pada

tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang seringkali hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan buku teks. Tren saat ini memaparkan kenaikan signifikan terhadap penerapan media interaktif seperti *flipbook* digital, dimana elemen visual dan animasi dapat dipadupadankan guna meningkatkan keterlibatan siswa. Di Indonesia sendiri anak usia sekolah kebanyakan telah memiliki akses *smartphone*, dengan demikian efektivitas media digital seperti *flipbook* dirasa sesuai untuk mengatasi kesenjangan dalam pembelajaran.

Media *flipbook* digital adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang memaparkan materi pembelajaran dalam format buku digital interaktif. Secara konseptual, *flipbook* mengembangkan karakteristik buku cetak konvensional ke dalam bentuk teknologi digital sehingga dapat memberi pengalaman belajar menyerupai buku fisik namun didukung fitur multimedia. Media *flipbook* digital secara teoritis masuk ke dalam kategori media pembelajaran visual dan audio-visual. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran dapat dioptimalkan melalui penyajian materi yang mengintegrasikan kombinasi elemen verbal dan visual secara padu. (Prasasti & Anas, 2023) Dengan ini diharapkan siswa tidak hanya menerima materi melalui media tertulis, namun dapat melewati elemen visual serta audio agar dapat memperkuat pemahaman konsep. Media *flipbook* digital merupakan perangkat belajar berbasis digital yang cocok dan mempunyai kemampuan cukup besar dalam mendorong proses mengajar yang kolaboratif, menarik, dan berfokus pada siswa. (Ilham Setiadi et al., 2021)

Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi ketidakseimbangan dengan mengembangkan media *flipbook* digital yang telah disesuaikan untuk siswa kelas 2

MI Syihabuddin Malang, seperti menerapkan nilai-nilai Pancasila dengan elemen interaktif seperti animasi, video pembelajaran, quiz, dan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Kontribusi baru meliputi validasi empiris di konteks lokal, evaluasi efektivitas terhadap pemahaman nilai moral, dan pengembangan model RnD yang dapat ditiru dan diterapkan di sekolah lain. Demikian, peneliti mengharapkan agar dapat memperbaiki penelitian sebelumnya dengan menggunakan pendekatan yang lebih terbuka bagi seluruh siswa tanpa terkecuali dengan berbasis teknologi. Dalam upaya memberikan wawasan baru mengenai integrasi media digital dalam pendidikan Pancasila di Indonesia. (Khusnul Amalia et al., n.d.)

Tujuan utama penelitian ini yakni diharapkan pengembangan media *flipbook* digital peneliti dapat memperbaiki tingkat motivasi belajar dalam konteks Pendidikan Pancasila pada siswa jenjang rendah khususnya kelas 2 di MI Syihabuddin Malang melalui penelitian dengan metode RnD. Secara teoritis, studi ini akan berpartisipasi pada teori pembelajaran digital dengan membuktikan bahwasanya media interaktif sesungguhnya dapat menumbuhkan motivasi belajar dan pemeliharaan nilai moral pada anak kelas rendah. Manfaat praktis dapat meliputi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, pengembangan keterampilan guru dalam mengelola teknologi pembelajaran, dan pengurangan kesenjangan pendidikan di daerah pelosok. Bagi sektor pendidikan, hasil ini dapat dijadikan sebagai model untuk kurikulum nasional, sementara bagi masyarakat, diharapkan agar penelitian ini dapat membentuk calon-calon generasi penerus yang lebih paham dan dapat menerapkan nilai moral Pendidikan Pancasila.

Dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi menuntut dunia pendidikan agar terus menyesuaikan perkembangan. Salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang kreatif sesuai dengan karakter siswa. Meskipun pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan Indonesia terus mengalami peningkatan, kesenjangan digital serta keterbatasan kompetensi guru dan infrastruktur masih menjadi permasalahan yang berdampak pada efektivitas pembelajaran. Kondisi ini juga terjadi di MI Syihabuddin, Malang, terutama pada konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang kelas 2, dimana pemanfaatan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional berimplikasi pada minimnya partisipasi aktif serta rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang telah dipaparkan, kondisi tersebut melandasi pentingnya mendesain perangkat belajar kreatif serta inovatif yang dirancang khusus mengikuti perubahan dan karakter siswa kelas rendah. Sehingga, peneliti memfokuskan pada “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin, Malang” sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai pancasila lewat media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan fleksibel.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini meliputi::

1. Bagaimana proses pengembangan Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang?

2. Bagaimana Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila dapat membangun motivasi belajar siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang?
3. Bagaimana kemenarikan Media *Flipbook* Digital Interaktif sesuai dan dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 di MI Syihabuddin Malang?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan dan mengidentifikasi prosedur pengembangan Media *Flipbook* Digital Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang.
2. Mengetahui bahwa Media *Flipbook* Pendidikan Pancasila dapat membangun motivasi belajar siswa kelas 2, MI Syihabuddin Malang.
3. Mengetahui kemenarikan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 di MI Syihabuddin Malang.

1.4 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bernilai, bagi dunia akademik maupun praktik pendidikan. Dari perspektif teoritis, penerapan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital diharapkan mampu menstimulasi motivasi belajar sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi “Aku Peduli Lingkungan” dengan media *flipbook* digital pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, sekolah dapat memanfaatkan media *flipbook* ini sebagai bentuk pembaruan arsip materi

pembelajaran yang lebih menarik sekaligus investasi edukatif untuk mendukung proses belajar mengajar generasi berikutnya. Media ini diupayakan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menyokong teori penelitian-penelitian berikutnya yang bersangkutan dengan pembelajaran Pancasila.

Manfaat pengembangan media *flipbook* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara praktis yakni sebagai berikut:

1. Bagi guru : Guru dapat menerapkan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital yang telah dikembangkan agar mempermudah saat proses pembelajaran di kelas dan dapat memperbaiki kualitas belajar materi Pancasila.
2. Bagi siswa : Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran *flipbook* digital yang telah disempurnakan.
3. Bagi peneliti selanjutnya : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian mendatang ketika pengembangan media pembelajaran digital dengan model ADDIE pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Penggunaan *flipbook* digital untuk kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dapat mendorong pertumbuhan motivasi belajar siswa. Asumsi tersebut didasarkan pada temuan sebelumnya yang mengungkapkan bahwasanya pengimplentasian media *flipbook* mampu menjadikan kegiatan belajar lebih inovatif. (Isti Qomah, 2022)

Media ini mampu memaparkan materi pembelajaran secara visual, sistematis, dan

menarik. Motivasi belajar siswa mampu meningkat serta aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengembangkan berbagai kombinasi teks, gambar, warna, dan elemen multimedia. Media *flipbook* diharapkan mampu menambah pemahaman materi Pendidikan Pancasila dengan lebih menyenangkan, khususnya untuk siswa kelas 2 sekolah dasar yang berada pada langkah pertumbuhan kognitif konkret.

Pengembangan teks, gambar, dan video di dalam *flipbook* sering merujuk pada keunggulan multimedia interaktif.(Zinni Fitriasih, 2023) Sehingga membantu perkembangan kognitif awal dan meningkatkan proses pembelajaran yang sesuai serta mendalam untuk siswa usia dasar. Pembelajaran menggunakan media *flipbook* dinilai cocok karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual dan tentu saja mudah dipahami.

Ketersediaan perangkat digital di lingkungan sekolah menjadi salah satu asumsi penting dalam pengembangan media *flipbook* digital. Asumsi ini tidak diuji secara khusus dalam penelitian. Namun ini menjadikan dasar pembelajaran, dikarenakan media *flipbook* digital tidak lepas dari penggunaan perangkat elektronik sebagai sarana mengakses pembelajaran.(Riyana & Pd, n.d.) Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis digital umumnya mengasumsikan bahwa sekolah telah memiliki sarana pendukung yang memadai, baik berupa perangkat elektronik maupun akses jaringan internet yang menunjang. Dengan terpenuhinya ketersediaan perangkat digital tersebut, guru dan siswa diharapkan mampu untuk menerapkan pemanfaatan media *flipbook* sebagai sumber belajar yang interaktif dan efektif, meskipun pada kenyataannya kondisi sarana dan pra-sarana pada tiap-

tiap sekolah dapat berbeda dan berpotensi memengaruhi pengaplikasian media di lapangan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *flipbook* dalam studi ini mempunyai depensi materi pembelajaran yang bersifat spesifik. Umumnya, media *flipbook* digital dikembangkan untuk satu materi tertentu, sehingga ruang lingkup penggunaannya menjadi terbatas. (Elisa Yunitasari, Tri Ratna Dewi, 2025) Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian, baik dari segi kelayakan maupun respon pengguna belum dapat diimplementasikan secara langsung untuk seluruh mata pelajaran atau tema pembelajaran lainnya. Perbedaan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan siswa pada mata pelajaran yang berbeda memungkinkan adanya perbedaan efektivitas penggunaan media *flipbook*. Sehingga tentu saja diperlukan pengembangan dan pengujian lebih lanjut pada konteks materi yang berbeda.

Keterbatasan selanjutnya terletak pada sumber daya teknologi yang menjadi faktor yang mempengaruhi pelaksanaan dan hasil penelitian pengembangan media *flipbook*. Keterbatasan penelitian ini dikarenakan tidak semua sekolah dasar memiliki sarana dan prasarana teknologi digital yang setara, baik dari ketersediaan perangkat, kualitas perangkat, maupun akses pendukung lainnya. Perbedaan tersebut dapat mempengaruhi keberlangsungan implementasi media *flipbook*. Sehingga hasil penelitian belum sepenuhnya dapat diterapkan pada sekolah dasar dengan keterbatasan sumber daya teknologi.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Studi ini mengeluarkan produk pengembangan berupa media pembelajaran Pendidikan Pancasila ke dalam bentuk *flipbook* digital interaktif, dengan fokus pada kebutuhan siswa kelas 2 yang memerlukan media interaktif, menarik, dan menyenangkan. Produk ini dikembangkan menggunakan *software* Canva, mengunggulkan pengaplikasian elemen multimedia seperti gambar, suara, dan animasi ringan. *Flipbook* ini menggunakan format halaman-halaman yang bisa “dibalik” secara digital, ditambah dengan elemen animasi dan aktivitas interaktif seperti kuis sederhana dan evaluasi pembelajaran. Media yang dikembangkan difokuskan untuk menambah pemahaman dan motivasi siswa melalui pendekatan visual dan audio-visual, sesuai dengan kurikulum Pendidikan Pancasila.

1.7 Orisinalitas Pengembangan

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

Nama Penulis, Tahun Penelitian, dan Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Orisinalitas Pengembangan
Kadek Surya Adywinata, Komang Ngurah Wiyasa, 2022, “ <i>Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD</i> ”	• Penelitian ini dilatarbelakangi dengan keterbatasan media pembelajaran digital interaktif. • Kebutuhan penguatan nilai Pancasila dalam pembelajaran juga melatarbelakangi	• Penelitian ini mengembangkan media berupa komik digital. • Subjek penelitian merupakan siswa kelas tinggi. • Tidak difokuskan pada Kurikulum Pancasila.	• Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media <i>flipbook</i> digital interaktif. • Media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah. • Serta menganalisis motivasi belajar

	ngi penelitian ini.		siswa pada kelas rendah.
Ridiyanto, Sutrisna Wibawa, 2024, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD”</i>	• Penelitian ini muncul karena melihat rendahnya kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. • Kebutuhan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik. • Serta menerapkan metode penelitian Research and Development (RnD) dalam pengembangan media <i>flipbook</i> digital.	• Pada penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas 4 Sekolah Dasar, sedangkan peneliti memfokuskan pada siswa kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. • Penelitian ini belum secara khusus menyesuaikan media dengan karakteristik siswa kelas rendah.	• Peneliti menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan media <i>flipbook</i> digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.
Elisa Yunitasari, Tri Ratna Dewi, Sri Enggar Kencana Dewi, 2025, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD”</i>	• Penelitian digunakan untuk mengembangkan media <i>flipbook</i> digital. • Menggunakan metode penelitian RnD. • Bertujuan untuk menambah tingkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.	• Fokus pada penelitian ini terletak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. • Menerapkan kepada subjek siswa kelas tinggi.	• Peneliti mengembangkan media <i>flipbook</i> digital Pendidikan Pancasila. • Menggunakan subjek siswa kelas rendah yakni pada kelas 2. • Disesuaikan dengan karakteristik siswa pada kelas rendah.

1.8 Definisi Istilah

Dalam penafsiran istilah, untuk menghindari kesalahpahaman yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, maka peneliti memaparkan penjelasan terhadap definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dimaknai sebagai sebuah upaya ilmiah dan humanis yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, memvalidasi, serta menguji efektivitas suatu inovasi pembelajaran demi menghadirkan solusi atas tantangan nyata di dalam kelas. Dalam konteks skripsi ini, pengembangan berfokus pada penciptaan media *Flipbook* Digital Interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Aku Peduli Lingkungan" bagi siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang. Proses ini tidak sekadar menciptakan produk berbasis teknologi, melainkan sebuah ikhtiar untuk menjembatani kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada anak.

2. Media *Flipbook* Digital Interaktif

Media *flipbook* digital interaktif dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang mengemas materi Pendidikan Pancasila ke dalam bentuk buku elektronik dengan efek visual visualisasi lembaran yang dapat dibalik layaknya buku cetak fisik. Dimensi interaktif pada media ini merujuk pada integrasi elemen multimedia seperti teks, ilustrasi visual yang menarik, audio, serta fitur responsif lainnya yang dirancang untuk

memicu komunikasi dua arah antara siswa dan media pembelajaran.(Hamidah et al., 2026)

Pendekatan humanis dalam pengembangan media ini diwujudkan melalui penyusunan tampilan yang ramah anak, ukuran fon yang proporsional, serta navigasi yang mudah, sehingga mampu memberikan rasa nyaman, menumbuhkan kemandirian, dan mengakomodasi gaya belajar siswa kelas rendah yang beragam. Dalam skripsi ini, produk tersebut dikembangkan secara khusus untuk menyajikan materi "Aku Peduli Lingkungan" bagi siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang, dengan tujuan mengubah penyampaian materi yang semula bersifat abstrak dan konvensional menjadi sebuah pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan berpusat pada siswa guna membangkitkan kesadaran emosional serta motivasi belajar mereka.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib pada kurikulum pendidikan dasar yang menempatkan siswa bukan sekadar sebagai objek penerima materi, melainkan sebagai subjek moral yang dibimbing untuk menumbuhkan rasa empati, gotong royong, dan tanggung jawab terhadap diri sendiri serta sesama.(Putu Lelien Irma Oktapiani & Surya Adnyana, 2026) Dalam penelitian ini, kajian Pendidikan Pancasila difokuskan pada materi "Aku Peduli Lingkungan" untuk fase A kelas 2 di MI Syihabuddin Malang.

Melalui materi tersebut, pengajaran diarahkan agar tidak bersifat hafalan teoretis semata, melainkan diwujudkan menjadi pengalaman belajar yang kontekstual dan dekat dengan keseharian anak. Penggunaan media inovatif dalam mata pelajaran ini bertujuan untuk mentransformasikan konsep nilai-

nilai kepedulian yang abstrak menjadi tindakan nyata yang bermakna, sehingga mampu menyentuh aspek emosional siswa sekaligus memotivasi mereka untuk aktif menjaga lingkungan sekitarnya.

4. Motivasi Belajar

Secara operasional, motivasi belajar dalam penelitian ini merupakan keseluruhan daya penggerak psikologis, baik yang bersumber dari dalam diri siswa (*intrinsik*) maupun dari luar diri siswa (*ekstrinsik*), yang menimbulkan hasrat, mengarahkan, dan memberikan ketekunan pada aktivitas belajar. Dari sudut pandang humanis, motivasi bukan sekadar target pencapaian akademis, melainkan sebuah kondisi emosional positif yang lahir ketika rasa ingin tahu alami anak dihargai dan difasilitasi melalui lingkungan belajar yang aman serta menyenangkan. (Fursima et al., 2026) Dalam skripsi ini, motivasi belajar merujuk pada respons psikologis, ketertarikan, dan antusiasme siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Aku Peduli Lingkungan".

1.9 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah pembaca dalam memahami uraian hasil dari penelitian ini, peneliti menyajikan rincian sistematika di dalam penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pendahuluan menjelaskan gambaran umum mengenai isi penelitian ini, yang mencakup uraian latar belakang pemaparan pengetahuan dasar pembahasan yang dibahas, rumusan masalah berdasarkan masalah yang diteliti, tujuannya agar pengembangan dapat bermanfaat dari yang dikembangkan tersebut. Selain itu,

terdapat uraian yang memuat asumsi serta keterbatasan dalam pengembangan produk, spesifikasi dari produk yang dikembangkan, orisinalitas produk yang dikembangkan, uraian definisi istilah yang disesuaikan berdasarkan judul penelitian, serta rincian sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini memaparkan mengenai kajian teori atau landasan teoritis berkaitan dengan topik pembahasan, kemudian menjelaskan uraian teori perspektif dalam islam, serta kerangka berpikir yang disusun berdasarkan pada penelitian pengembangan yang dilakukan.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini berisi penjelasan jenis penelitian, model pengembangan, uraian prosedur yang diterapkan dalam pengembangan atau disebut langkah – langkah selama proses pengembangan, pemaparan dari uji produk validasi ahli pada desain dan subjek serta validasi uji coba pada desain dan subjek, kemudian uraian jenis data yang digunakan, instrumen pengumpulan data saat melaksanakan riset, teknik dalam pengumpulan data saat melakukan penelitian, serta uraian analisis pada data.

BAB IV : Hasil Pengembangan

Pada bab ini memaparkan hasil penelitian dan pengembangan yang meliputi tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan, penyajian serta analisis data uji produk yang telah dikembangkan, serta penjelasan mengenai revisi pada produk berdasarkan hasil pengujian.

BAB V : Pembahasan

Bab ini memuat pembahasan hasil pengembangan serta diskusi mengenai media pembelajaran berbasis digital interaktif yang diintegrasikan. Meliputi uraian analisis pengembangan media pembelajaran, keefektifan penggunaan media pembelajaran tersebut telah dikembangkan, serta analisis hasil belajar siswa berdasarkan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

BAB VI : Penutup

Bab ini berisi uraian kesimpulan penelitian yang disajikan dalam beberapa sub bab yaitu kesimpulan, saran, pemanfaatan produk, serta pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran yaitu suatu alat pembantu pembelajaran. Ada banyak variasi yang digunakan dalam dunia pendidikan, mulai dari media konvensional dan digital. Penggunaannya bertujuan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran juga memperbaiki efisiensi saat pelaksanaannya.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yakni segala bentuk sarana yang dipakai agar dapat memfasilitasi serta menambah kemenarikan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar akan terbantu dengan tersedianya media pembelajaran. Tujuan pendidikan akan lebih mudah dicapai oleh guru, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien. (Nurrita, 2018)

Media dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang sudah guru paparkan. Isi dari media pembelajaran tersebut mencakup materi ajar yang bersumber dari buku ajar siswa, kemudian dikemas menjadi berbagai media pembelajaran mulai dari media konvensional maupun media digital.. Dengan menambahkan berbagai permainan menyenangkan disertai dengan evaluasi pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa. Oleh karena itu, siswa lebih memahami

materi yang guru sampaikan dibanding dengan siswa membaca materi dari buku ajar secara mandiri.

Pembelajaran sendiri yakni suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini berpacu pada tujuan belajar siswa dan kurikulum(Kustandi, C., & Darmawan, 2018) . Tujuan belajar pada siswa ialah dapat mencapai perkembangan yang optimal, meliputi aspek kognitif dan psikomotorik. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, siswa melaksanakan kegiatan belajar sedangkan guru melaksanakan pembelajaran. Kedua kegiatan dapat saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus menunjukkan dan mengembangkan materi pelajaran pada saat melakukan kegiatan mengajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis pada media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam, diantaranya sebagai berikut(Yaumi, n.d.):

1) Media Cetak

Media cetak merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan bahan fisik yang dicetak untuk menyampaikan materi ajar, seperti buku, lembar kerja, atau modul tanpa melibatkan perangkat elektronik. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran, terutama di lingkungan dengan keterbatasan teknologi digital.

2) Media Audio

Media audio merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan suara sebagai bagian dalam penyampaian materi ajar. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui pendengaran, yang efektif untuk siswa dengan kesulitan membaca atau dapat memperkuat memori. Contohnya seperti rekaman suara, podcast, atau narasi lisan tanpa penambahan elemen visual utama.

3) Media Visual

Tujuan media visual untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui pengelihatatan. Dirancang untuk menarik perhatian siswa dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Media ini menggunakan elemen visual seperti gambar atau video pembelajaran. Namun media visual tidak sama dengan media cetak, jika media cetak berupa barang tetapi pada visual tidak semua berupa cetak.

4) Media Audio-visual

Media Audio-visual merupakan media yang memanfaatkan indera pengelihatatan dan pendengaran. Media ini mampu memfokuskan perhatian siswa saat kegiatan belajar mengajar, karena siswa mampu menyimak materi dan mendengarkan audio pada materi secara bersamaan. (Melinda et al., n.d.) Contohnya, video pembelajaran.

5) Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari dua kata yaitu multi dan media, multi berarti banyak dan media berarti perantara. Dalam bidang pendidikan, multimedia sering dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk mengembangkan bahan ajar serta mendukung proses pembelajaran. Tujuannya agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Multimedia juga memiliki komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna *gadget* multimedia diartikan sebagai pusat informasi, jadi data disajikan dalam bentuk audio, video, teks, grafik, dan animasi.

6) Media Teknologi

Media teknologi adalah pembelajaran yang menggunakan perangkat digital, seperti handphone, komputer, laptop, maupun tablet. Media pembelajaran ini membutuhkan jaringan internet yang stabil agar bisa mengakses pembelajaran yang ada di dalamnya.

c. Indikator Kemenarikan Media Pembelajaran

Kelayakan dari sebuah media pembelajaran juga berdasarkan dari adanya kemenarikan dari media pembelajaran tersebut. Maka dari itu, terdapat beberapa uraian indikator pada media tersebut, diantaranya:

- 1) Pembahasan pada buku ajar siswa menjadi acuan untuk menyajikan konsep maupun ringkasan materi pada pembelajaran

- 2) Menggunakan bahasa yang singkat dan jelas, supaya siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan.
- 3) Siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran.
- 4) Media dapat memperhatikan bentuk dan perpaduan warna agar dapat menarik minat belajar siswa. Guru juga dapat menambahkan elemen berbentuk visual maupun audio-visual dengan menyesuaikan karakteristik siswa.
- 5) Kedepannya siswa bisa menjadikan media tersebut sebagai acuan belajar.

2. Pengembangan Media *Flipbook*

a. Pengertian Media *Flipbook*

Media *flipbook* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital yang menyajikan materi dalam format buku digital interaktif dengan tampilan halaman yang dapat dibalik secara virtual. Media ini dikembangkan dengan mengadaptasi karakteristik buku cetak konvensional ke dalam bentuk digital, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyerupai buku fisik, akan tetapi dilengkapi dengan fitur-fitur teknologi digital interaktif.

Dalam konteks pembelajaran, media *flipbook* berfungsi sebagai sarana dalam penyampaian materi yang menggunakan berbagai elemen multimedia. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami materi secara jelas dan menarik dengan penyajian materi melalui kombinasi unsur visual dan verbal. Oleh karena itu, media *flipbook*

termasuk ke dalam kategori media pembelajaran visual dan audiovisual yang membantu meningkatkan proses pembelajaran interaktif.

Karakteristik tersebut membuat media *flipbook* digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Juga memungkinkan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Media *flipbook* dipandang sebagai pembelajaran yang berbasis teknologi yang cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran di era digital, khususnya untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flipbook* Digital Interaktif

Dalam mengembangkan suatu media pembelajaran tentu tidak terlepas dari adanya kelebihan serta kekurangan pada media tersebut, adapun kelebihan dari media *flipbook* digital di antaranya sebagai berikut:

- 1) Memiliki kemampuan menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik
- 2) Media ini memberikan fleksibilitas akses bagi siswa. Materi dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui berbagai perangkat digital
- 3) Kemampuan media *flipbook* digital interaktif yakni membantu pemahaman konsep pembelajaran, khususnya pada siswa usia sekolah dasar akan lebih efektif apabila disajikan melalui unsur visual dan audiovisual

- 4) *Flipbook* digital interaktif juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, media *flipbook* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kekurangan pada media *flipbook* digital ini adalah:

- 1) Bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan akses internet. Jika siswa tidak memiliki perangkat digital ataupun akses internet yang memadai akan mengalami kesulitan dan menimbulkan kesenjangan dalam proses pembelajaran.
- 2) Membutuhkan kompetensi digital guru dalam pengelolaan media. Guru memerlukan kemampuan dalam mengoperasikan perangkat teknologi dan juga mengelola media digital secara efektif agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
- 3) Potensi berkurangnya interaksi langsung jika tidak didampingi guru. Jika tidak didampingi maka akan mempengaruhi interaksi langsung antara siswa dan guru, terutama pada siswa kelas rendah.
- 4) Memerlukan waktu dan keterampilan teknis dalam proses pengembangan

c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flipbook* Digital

Media *flipbook* merupakan perantara yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas. Langkah – langkah dalam penggunaan *flipbook* digital adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan media pembelajaran sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas tiga orang siswa.
- 3) Guru mengenalkan media beserta isi materi secara singkat yang ada pada media tersebut.
- 4) Media *flipbook* dibuka melalui perangkat digital.
- 5) Siswa mengakses halaman awal *flipbook* dan membaca petunjuk yang tersedia sesuai arahan guru.
- 6) Halaman *flipbook* dibuka dengan menggeser layar atau dapat menekan ikon navigasi untuk berpindah halaman.
- 7) Siswa membaca materi dan mengamati gambar, animasi, atau video yang disajikan dalam *flipbook*.
- 8) Siswa mengerjakan kuis atau memainkan permainan evaluasi yang terdapat dalam media *flipbook* digital sesuai arahan guru.
- 9) Guru memberikan kesimpulan serta penguatan materi yang telah disampaikan pada akhir kegiatan pembelajaran.
- 10) Setelah selesai, siswa menutup media *flipbook* digital atau menyimpan progres pembelajaran sesuai kebutuhan.

3. Materi “Aku Peduli Lingkungan”

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Kelas 2 Sekolah Dasar terdapat materi “Aku Peduli Lingkungan” yang berfokus pada pembentukan karakter siswa melalui nilai-nilai kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan sejak usia dini. Tujuan materi ini dirancang

adalah untuk membantu siswa memahami bahwa lingkungan termasuk bagian penting dari kehidupan manusia yang harus dijaga dan dilestarikan bersama. Nilai-nilai Pancasila mengandung bagaimana kepedulian terhadap lingkungan merupakan cerminan sikap beradab, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai kebersamaan.

Materi “Aku Peduli Lingkungan” berkaitan erat dengan pengamalan nilai-nilai Pancasila, khususnya pada sila kedua Pancasila yakni Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, yang menekankan sikap peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitar. Terdapat juga dalam sila kelima yakni Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, yang menjelaskan bahwa perlu adanya perilaku adil dan bertanggung jawab dalam menjaga kelestarian lingkungan demi kepentingan bersama. Dari pembelajaran materi tersebut, siswa diajarkan pemahaman bahwa lingkungan yang bersih dan sehat merupakan hak sekaligus kewajiban setiap masyarakat.

Pada pembelajaran ini, siswa diajak untuk mengenal berbagai bentuk lingkungan yang ada disekitar, meliputi lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Siswa diberi pemahaman bahwa setiap masing-masing lingkungan memiliki peran dan fungsi yang berbeda dan penting dalam menunjang kehidupan sehari-hari. Karena itu, menjaga kebersihan dan kenyamanan lingkungan harus dilakukan secara sadar dan berkelanjutan. Pembelajaran juga difokuskan pada hal-hal sederhana dan konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa kelas rendah.

Pada materi “Aku Peduli Lingkungan” juga dikembangkan aspek sikap dan nilai moral siswa. Siswa diarahkan untuk memahami dampak dari perilaku tidak peduli terhadap lingkungan, seperti lingkungan yang kotor menjadikan munculnya penyakit dan rasa tidak nyaman di lingkungan tersebut. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu membedakan perilaku menjaga lingkungan dengan baik dan tidak baik, serta siswa dapat termotivasi untuk menerapkan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

4. Motivasi Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi digunakan untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh peran guru sebagai motivator. Motivasi merupakan suatu sikap yang memberikan dorongan, semangat, dan teratur. Salah satu peran guru yakni memberikan motivasi kepada siswa agar pada diri siswa tumbuh motivasi yang kuat (Ambros Leonangung Edu, Margareta Saiman, 2021).

Hal ini sesuai dengan model motivasi ARCS yang dikembangkan oleh John M. Keller merupakan sebuah rancangan strategi pembelajaran yang berfokus pada aspek pengelolaan motivasi siswa melalui empat komponen utama, yaitu *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Kesesuaian), *Confidence* (Percaya Diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan). Teori ini menekankan bahwa proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada kualitas penyampaian materi secara kognitif, melainkan juga pada bagaimana sebuah desain pembelajaran atau media mampu

menumbuhkan, mempertahankan, dan membangkitkan gairah belajar siswa dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran.(Keller, n.d.)

Di sekolah dasar hingga saat ini, banyak siswa yang kurang memiliki motivasi belajar. Rendahnya motivasi siswa dapat dilihat dari beberapa faktor, baik itu faktor dalam diri siswa maupun faktor dari luar. Faktor dari dalam ditandai dengan berkurangnya minat belajar siswa. Faktor luar dapat ditandai dengan beberapa faktor misalnya kondisi lingkungan siswa, cara guru dalam menyampaikan materi, dan media pembelajaran yang kurang menarik.

Aspek-aspek motivasi belajar menurut Marilyn K. Gowing menyatakan ada 4 aspek, yaitu:

- a) Dorongan. Siswa merasa terdorong dan semangat mewujudkan harapan yang dicapai.
- b) Komitmen. Siswa harus mempunyai kesadaran penuh untuk belajar dan mengerjakan tugas.
- c) Inisiatif. Siswa dituntut dapat mempunyai ide yang baru yang dapat menunjang keberhasilan.
- d) Optimis, gigih, dan tidak menyerah dalam mencapai
- e) tujuan.(Pendidikan & Konseling, n.d.)

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut oleh Narrussakinah Daulay, dkk, ada 2 faktor belajar:

- 1) Faktor Internal
 - a) Cita-cita dan aspirasi

Aspirasi adalah harapan yang dimiliki siswa, untuk bersemangat meraih cita-cita.

b) Kemampuan Siswa

c) Kondisi siswa

Kondisi fisik siswa berpengaruh pada proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan belajar yang mendukung dapat mendorong stimulasi pertumbuhan motivasi siswa

b) Lingkungan sosial seperti sekolah, teman, dan guru

c) Lingkungan sosial masyarakat

d) Lingkungan sosial keluarga, lingkungan keluarga yakni interaksi antara anak dan orang tua.(Maftuhah & Saputri, 2023)

5. Pengembangan Media *Flipbook* Digital sebagai Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar

Pengembangan media merupakan inovasi media atau sarana yang dapat membantu guru memaparkan materi kepada siswa. Inovasi ini dilaksanakan untuk memperbarui baik dari bentuk maupun desain dari media yang telah ada. Dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan saat menggunakan media tersebut. Adanya pengembangan media ini dapat berpengaruh terhadap tingkat antusiasme siswa, ketika siswa merasa antusias maka siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *flipbook* merupakan bentuk upaya dalam menambah tingkat motivasi belajar siswa merupakan suatu inovasi pada media pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik karena rasa ingin tahu dari sesuatu yang baru ditemui pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini mampu memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa dikarenakan siswa lebih mudah mengakses materi dimanapun dan kapanpun juga dapat memahami materi yang telah guru sampaikan. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan media tersebut mampu diterapkan secara efektif saat terlaksananya proses pembelajaran.

2.2 Perspektif Teori dalam Islam

Dalam perspektif Islam, pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat penting sebagai sarana untuk membentuk manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Pendidikan di dalam Islam tidak hanya terfokus pada pemahaman materi atau penguasaan pengetahuan, akan tetapi juga terletak pada pembentukan karakter dan nilai moral yang tercermin dalam perilaku sehari – hari. Pembentukan sikap, nilai, dan karakter siswa sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila.

Islam memandang bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan cara bertahap dan sesuai dengan perkembangan siswa. Oleh karena itu, ini sesuai dengan karakter siswa kelas rendah di sekolah dasar, termasuk madrasah ibtidaiyah. Penerapan media yang menarik, udah dipahami, serta dekat dengan kehidupan sehari-hari sangat disarankan. dalam islam dianjurkan untuk terus menuntut ilmu dengan memanfaatkan berbagai sarana yang tersedia. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT Q.S An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُوبِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.

Ayat tersebut menegaskan bahwa ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang tinggi dalam islam, sehingga penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta relevan dengan perkembangan zaman, termasuk media berbasis teknologi digital yang merupakan upaya dalam memperbaiki kualitas pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran, islam juga menekankan pentingnya penyampaian ilmu secara bertahap dan sesuai dengan kemampuan siswa. Karakteristik siswa kelas rendah masih berada pada langkah berpikir konkret. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Konsep kepedulian kepada lingkungan menjadi bagian dari materi Pendidikan Pancasila yang memiliki landasan yang kuat dalam ajaran Islam. Tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan lingkungan merupakan tugas manusia sebagai khalifah di muka bumi. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT Q.S. Al – Baqarah ayat 30:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi".

Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui".

Ayat tersebut menunjukkan bahwa manusia diberi amanah untuk mengelola dan menjaga bumiengan penuh tanggung jawab. Sikap peduli terhadap lingkungan seperti menjaga kebersihan, merawat alam. Dan tidak merusak lingkungan merupakan bagian dari implementasi nilai amanah dan tanggung jawab yang harus ditanamkan sejak usia dini. Selain itu, Islam juga melarang berbuat yang merusak lingkungan sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Al-A'raf ayat 56:

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: "Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik"

Ayat ini memperkuat betapa pentingnya pendidikan kepedulian lingkungan sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran yang mengajarkan nilai peduli lingkungan sejalan dengan ajaran Islam dan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks pemanfaatan teknologi, Islam tidak menolak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, selama digunakan untuk

kemaslahatan umat. Dijelaskan dalam Hadits Riwayat Ibnu Majah mengenai menuntut ilmu:

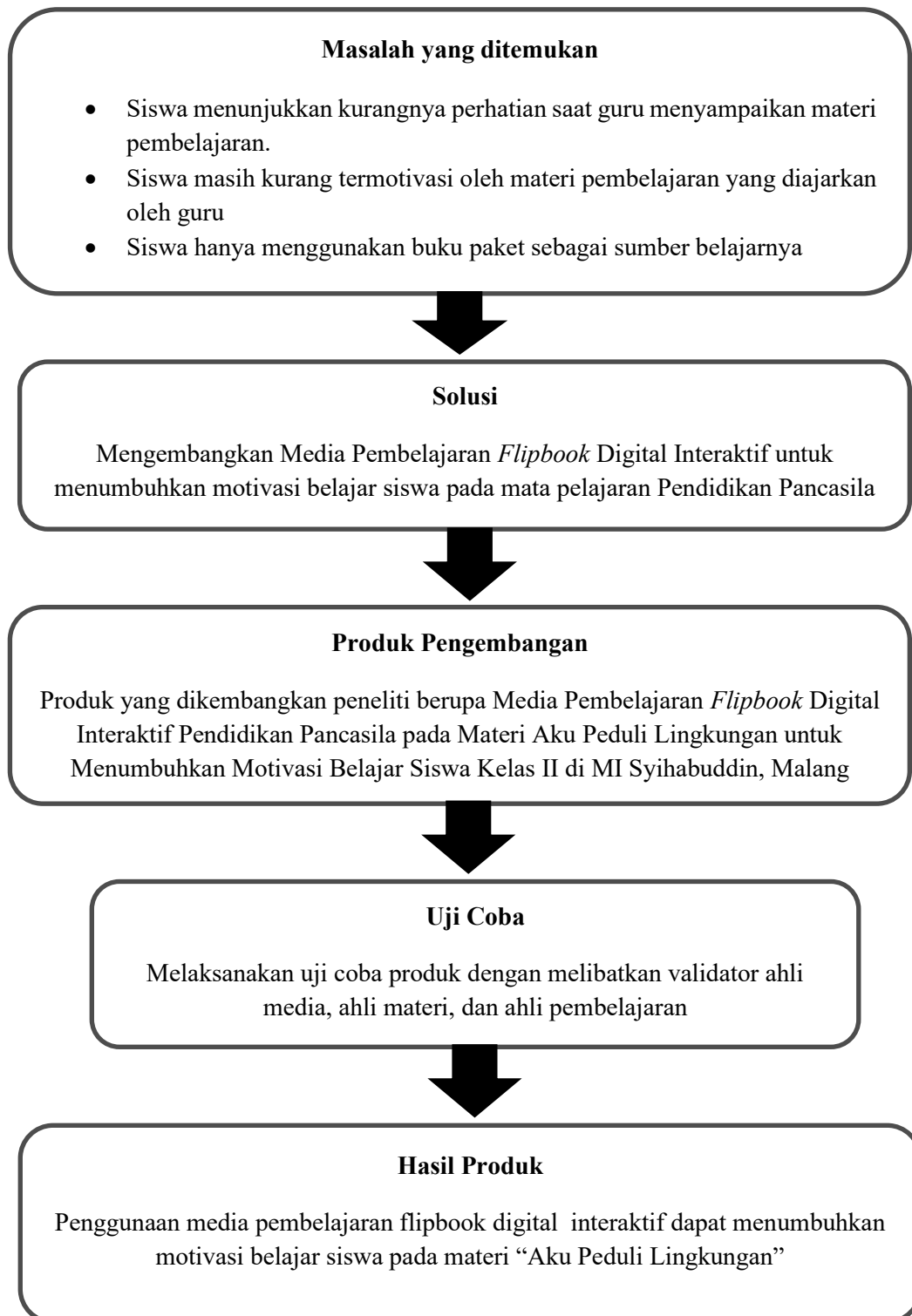
طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim” (HR. Ibnu Majah dari Anas ra.).

Hadist tersebut menegaskan bahwa upaya meningkatkan kualitas pembelajaran termasuk melalui pengembangan media pembelajaran seperti flipbook digital, merupakan bagian dari kewajiban dalam menuntut dan menyebarkan ilmu. Media *flipbook* dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai Pendidikan Pancasila secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan siswa.

Dengan demikian, pengembangan media *flipbook* digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah sejalan dengan perspektif teori pendidikan islam. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai keimanan, akhlak, kepedulian lingkungan, dan tanggung jawab sosial yang selaras dengan ajaran islam dan nilai-nilai Pancasila.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan menghasilkan penelitian serta pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* digital interaktif. Metode ini umumnya digunakan dalam proses pengembangan, validasi, serta evaluasi terhadap kinerja suatu produk. (Prof Dr. Sugiyono, 2019) Dalam penelitian RnD produk yang dihasilkan tidak terbatas pada benda fisik saja, melainkan dapat berupa perangkat pembelajaran, media pembelajaran, maupun model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode ini dimanfaatkan untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan sekaligus menghasilkan data empiris, sehingga dapat diterapkan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

Pengembangan media ini memfokuskan proses perancangan, pengembangan, dan validasi media *flipbook* digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah. Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui tahapan-tahapan tertentu agar produk yang dihasilkan memiliki kelayakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menghasilkan produk dan juga memberikan gambaran mengenai kualitas dan potensi penggunaan media *flipbook* digital dalam menyokong pembelajaran yang interaktif dan juga bermakna. Selain itu, penggunaan metode RnD dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan, khususnya terkait

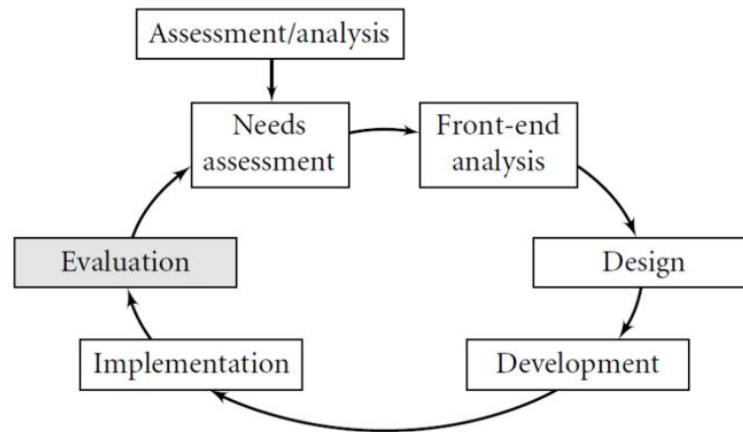
keterbatasan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang sesuai dengan perkembangan siswa kelas rendah. Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti menghasilkan produk media pembelajaran berupa *flipbook* digital interaktif ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti *handphone*, laptop, maupun komputer sehingga dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pendidikan Pancasila.

Peneliti menggunakan metode pengembangan ADDIE. Model ini banyak diterapkan dalam pengembangan media digital karena menekankan pada analisis kebutuhan pengguna serta perancangan media yang sistematis dan terstruktur. Pemilihan model tersebut didasarkan pada kesesuaian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital, karena model ini merupakan salah satu pendekatan yang secara khusus dirancang untuk pengembangan media berbasis digital atau multimedia pembelajaran. Selain itu, model ini memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur secara spesifik, sehingga proses pengembangan dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pendekatan ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, diantaranya yaitu:

1. *Assessment/analysis* (penilaian/analisis)
2. *Design* (perancangan)
3. *Development* (pengembangan)
4. *Implementation* (implementasi)
5. *Evaluation* (evaluasi)

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan media ini dilaksanakan dengan berpedoman pada lima tahapan yang terdapat dalam model pengembangan ADDIE.(Owens, 2004) Adapun langkah – langkahnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

1. *Assessment/analysis*

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah *essessment/analysis* (penilaian/analisis). Dalam pelaksanaannya, tahap ini dibagi menjadi dua bagian yaitu *needs assessment* dan *front-end analysis*. Dalam tahapan *needs assessment*, peneliti mengenali permasalahan yang terdapat di MI Syihabuddin Malang melalui observasi dan wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 2 guna memperoleh informasi terkait permasalahan atau kendala yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diperlukan alat bantu pembelajaran yang menyenangkan serta mampu memfasilitasi siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar.

Tahapan *front-end analysis*, peneliti mengkaji secara intensif terhadap situasi belajar siswa, sarana pembelajaran yang digunakan siswa, serta prasarana belajar siswa. Berdasarkan temuan tersebut, diperoleh beberapa temuan, yakni (1) siswa memerlukan bahan ajar yang memfasilitasi mereka dalam menangkap konsep pelajaran tersebut, mengingat siswa lebih banyak memanfaatkan buku paket sebagai pusat informasinya, (2) siswa menunjukkan antusiasme serta keaktifan yang lebih tinggi ketika pemaparan materi dilaksanakan dengan menggunakan media yang menyenangkan, (3) sebagian siswa kelas 2 telah mempunyai kecakapan dalam memanfaatkan perangkat seluler, (4) pihak sekolah telah menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor meskipun harus digunakan secara bergantian dikarenakan ketersediaan masih sangat terbatas.

2. *Design*

Tahap kedua dalam penelitian ini yaitu *design*, langkah ini ditujukan agar perencanaan desain dari media yang akan dikembangkan, yaitu Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Interaktif. Pada tahap ini, peneliti memperhatikan beberapa aspek, antara lain kesiapan sarana dan prasarana yang diperlukan, perancangan gambaran produk, serta penentuan struktur konten yang meliputi gambar, video, animasi, audio, dan soal evaluasi sebagai pendukung penyampaian materi pembelajaran. Dalam proses perancangan dan pengeditan desain *flipbook*, peneliti menggunakan aplikasi *canva* serta memanfaatkan *website wordwall* sebagai perantara pembuatan soal evaluasi dan quiz.

3. *Development*

Pada langkah selanjutnya peneliti memulai proses penyusunan media pembelajaran *flipbook* digital pada materi ajar Aku Peduli Lingkungan, dengan menambahkan materi, gambar, animasi, dan video yang sesuai dengan pelajaran. Peneliti juga memasukkan *quiz* serta soal evaluasi berbasis interaktif. Setelah mengembangkan media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melaksanakan pengkajian produk kepada dosen pembimbing, dilanjutkan dengan proses validasi oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Kegiatan validasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media ajar sebelum melaksanakan uji coba kepada siswa.

4. *Implementation*

Langkah berikutnya, melaksanakan pengaplikasian media ajar *flipbook* digital interaktif kepada siswa kelas 2 di MI Syihabuddin Malang. Tujuannya adalah menilai serta menentukan tingkat kesesuaian dari media ajar, agar memahami reaksi siswa mengenai media pembelajaran tersebut.

5. *Evaluation*

Pada langkah terakhir merupakan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli dan revisi produk berdasarkan masukan yang diperoleh. Peneliti juga melakukan analisis terhadap hasil penilaian media pembelajaran yang diperoleh dari guru dan siswa. Evaluasi dapat dilakukan secara formatif pada setiap tahap maupun secara sumatif setelah implementasi media.

3.3 Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Dalam penelitian yang dilaksanakan, peneliti menggunakan desain uji ahli berupa angket (kuesioner) yang digunakan sebagai alat validasi. Proses validasi dilakukan secara berkelanjutan kepada para ahli hingga media ajar tersebut dinyatakan memadai untuk diujicobakan kepada siswa.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli dalam pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Interaktif meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Pada tahap pengujian produk yang dikembangkan oleh peneliti, bertujuan untuk menilai kelayakan Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada materi Aku Peduli Lingkungan.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang pada tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 18 siswa. Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh* (total sampling), yaitu sebuah teknik penentuan sampel secara akademis yang dilakukan dengan cara menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian karena

jumlahnya yang relatif terbatas dan berada di bawah 30 orang. Secara humanis, penerapan teknik *sampling jenuh* ini didasari oleh komitmen peneliti untuk memberikan hak, kesempatan, dan keadilan yang sama bagi setiap anak di dalam kelas guna merasakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui media *flipbook* digital yang dikembangkan.

Setelah siswa menggunakan *Flipbook* Digital Interaktif, siswa mengisi angket kemenarikan terhadap produk. Sebelum diuji cobakan pada siswa, produk diuji coba oleh guru terlebih dahulu. Kegiatan ini dilakukan secara offline di dalam kelas, dan siswa mengisi angket setelah pembelajaran untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa meningkat pasca penggunaan Media *Flipbook* Digital Interaktif.

3.4 Jenis Data

Peneliti menggunakan dua jenis data, yakni kuantitatif dan kualitatif. Pemaparan mengenai data yang digunakan sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi yang dilakukan oleh para validator, yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta angket motivasi yang diisi oleh siswa kelas 2.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari wawancara dengan wali kelas 2 serta catatan masukan dari validator. Wawancara dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam pengembangan Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas

2 MI Syihabuddin Malang. Narasumber dalam wawancara ini adalah wali kelas 2 MI Syihabuddin Malang. Sementara catatan kritik dan saran dari validator dijadikan landasan dalam usaha memperbaiki produk.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti mengukur temuan yang sedang diamati dengan menggunakan instrumen yang disusun secara terstruktur untuk menguji kelayakan media *flipbook* digital interaktif, peneliti menggunakan lembar validasi. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran guna mendapatkan masukan serta penilaian yang objektif. Aspek yang dinilai oleh para ahli meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, kebahasaan, kualitas tampilan visual, serta kemudahan pengoperasian media. Masukan dari para ahli ini menjadi dasar bagi peneliti untuk memperbaiki kualitas produk sebelum diujicobakan di kelas.

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh media terhadap semangat belajar siswa, peneliti menggunakan angket motivasi belajar. Angket ini dikembangkan dengan kalimat-kalimat yang singkat, konkret, dan mudah dipahami oleh anak usia kelas 2. Indikator motivasi yang diukur dalam angket ini berfokus pada respons nyata siswa selama dan setelah pembelajaran materi "Aku Peduli Lingkungan". Angket ini menggunakan kalimat sederhana yang mengukur perasaan senang siswa, perhatian saat belajar, keberanian untuk aktif di kelas, ketekunan belajar, hingga dorongan untuk mempraktikkan perilaku peduli lingkungan dalam keseharian. Siswa dapat mengisi angket ini secara langsung sesuai dengan apa yang benar-benar mereka rasakan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (pengamatan)

Peneliti melakukan observasi di MI Syihabuddin Malang pada tanggal 30 September 2025. Metode observasi yang dilakukan merupakan pengamatan tidak terstruktur dikarenakan peneliti belum memiliki kejelasan objek yang akan diteliti. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengamatan secara bebas, kemudian menyusun kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan yang telah diperoleh.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas 2 bersifat tidak terstruktur. Kondisi tersebut dilaksanakan peneliti agar bisa mendapatkan penjelasan mendalam terkait permasalahan yang terjadi. Dari masalah yang didapat, peneliti merumuskan solusi untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital interaktif yang dapat menstimulus motivasi belajar siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

3. Lembar Validasi Produk

Lembar ini akan diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi produk akan diajukan kepada dua orang dosen sebagai validator ahli media dan ahli materi, serta validasi ahli pembelajaran akan dilakukan oleh wali kelas yang mengajar materi Pendidikan Pancasila kelas 2. Lembar validasi produk berisi butir instrumen pertanyaan serta kritik dan saran, dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan.

4. Lembar Angket

Peneliti menggunakan angket sebagai alat agar memperoleh data dari responden. Lembar angket terdapat 10 butir pertanyaan yang sama. Siswa menerima lembar angket setelah proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memperoleh data dengan akurat dan tepat untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa.

5. Dokumentasi

Peneliti membutuhkan dokumentasi agar memperoleh data gambar dan foto ketika peneliti melakukan uji coba media ajar *flipbook* dan sebagai bagian dari telah dilakukannya penelitian di MI Syihabuddin Malang.

3.7 Analisis Data

1. Analisis validasi produk dari para ahli

Media flipbook digital interaktif memerlukan validasi pada validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran terlebih dahulu sebelum dilaksanakan uji coba kepada siswa kelas 2. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Proses validasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
-------	-----------

Tampilan Media	• Tampilan media pembelajaran menarik • Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan pada media pembelajaran • Jenis dan bentuk huruf (font) yang digunakan mudah dibaca oleh siswa • Desain gambar cover menarik dan mencerminkan isi materi • Gambar dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran • Penempatan teks, gambar, dan elemen visual pada media tertata dengan baik dan rapi
Kualitas Teknis Media	• Kesesuaian resolusi media • Media dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat digital
Interaktivitas	• Kemudahan penggunaan media dan kejelasan petunjuk penggunaan media • Kemampuan media dalam melibatkan siswa secara aktif
Navigasi	• Kemudahan dalam berpindah antar halaman • Tidak terdapat kesalahan saat navigasi digunakan
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	• Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan • Media mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif
Efisiensi dan Kepraktisan	• Efisiensi waktu dalam mengakses dan menggunakan media • Kepraktisan media dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.2 Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	• Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila kelas 2 • Materi selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan • Materi sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik kelas 2
Keakuratan Materi	• Ketepatan konsep yang disajikan dalam materi • Tidak terdapat kesalahan konsep (miskonsepsi) dalam materi
Kedalaman dan Kelengkapan Materi	• Materi yang disajikan mencakup keseluruhan konsep yang dibutuhkan • Terdapat latihan atau evaluasi yang sesuai dengan materi
Kesesuaian Materi dengan Media Flipbook	• Kesesuaian penyajian materi dengan format flipbook digital • Integrasi materi dengan elemen visual pada media pembelajaran

Tabel 3.3 Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	• Media Flipbook mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran (TP) • Media membantu guru mencapai kompetensi yang diharapkan

Kebahasaan	• Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 2 • Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik • Penggunaan istilah dalam materi sesuai dengan konteks pembelajaran • Petunjuk dan instruksi pada media disampaikan secara jelas
Keterlaksanaan Pembelajaran	• Kesesuaian media dengan alokasi waktu pembelajaran • Kemudahan guru dalam mengintegrasikan media ke dalam kegiatan pembelajaran
Keefektifan Pembelajaran	• Media flipbook digital mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik • Media membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran • Media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal

Sementara itu, untuk menghitung hasil validasi produk, menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentasi data

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.4 Kriteria Presentase Skala Likert

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

2. Analisis Motivasi Belajar Siswa menggunakan Angket

Untuk mengukur sejauh mana keterlibatan dan antusiasme siswa, angket motivasi belajar dibagikan setelah siswa menyelesaikan rangkaian pembelajaran dengan Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila. Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase. Angket ini disebarkan satu kali (di akhir pembelajaran) untuk melihat tingkat respons dan semangat belajar siswa setelah menggunakan media *flipbook* digital interaktif pada materi "Aku Peduli Lingkungan".

Skor jawaban yang diberikan oleh siswa pada setiap butir pernyataan dihitung terlebih dahulu, kemudian diubah menjadi bentuk persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentasi data

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Presentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 20%	Rendah
20% - 0%	Sangat rendah

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa

No.	Indikator Motivasi Belajar	Deskripsi (Sub-Indikator)
1.	Hasrat dan Keinginan Berhasil	Menunjukkan rasa senang, ketertarikan, dan antusiasme terhadap materi serta media pembelajaran di kelas.
2.	Adanya Dorongan dan Kebutuhan Belajar	Memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan memiliki kemauan tinggi untuk memperbaiki hasil belajar yang kurang maksimal.
3.	Adanya Harapan dan Cita-cita	Menunjukkan rasa percaya diri dan keberanian untuk terlibat aktif di depan kelas.
4.	Adanya Penghargaan dalam Belajar	Memiliki fokus, konsentrasi, dan ketekunan yang baik saat belajar serta tidak mudah terganggu oleh sekitar.
5.	Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif	Mampu mengaplikasikan hasil belajar menjadi aksi nyata yang bermanfaat

		bagi lingkungan sekitar, baik secara mandiri maupun bersama sama.
--	--	---

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

4.1 Proses Pengembangan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan Media *Flipbook* Interaktif berbasis digital dengan menerapkan model pengembangan Addie. Ditujukan bagi siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang, media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Aku Peduli Lingkungan”. Adapun model ADDIE tersebut mencakup 5 tahapan berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama dalam penelitian ini dimulai dengan menghimpun data terkait kendala yang dihadapi di sekolah. Proses analisis tersebut dilaksanakan di kelas 2 pada bulan September 2025. Adapun rangkaian analisis yang diterapkan pada langkah ini antara lain sebagai berikut:

a. Analisis Kinerja

Guna mengidentifikasi kendala ketika kegiatan pembelajaran terlaksana, peneliti melakukan identifikasi kinerja melalui wawancara bersama wali kelas 2. Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa siswa cenderung sulit dikondisikan, mudah bosan, serta kurang antusias saat mendalami materi Pendidikan Pancasila. Hal ini dipicu oleh penggunaan bahan ajar yang monoton. Meski guru

telah mencoba mengintegrasikan aktivitas bermain, upaya tersebut belum membuahkan hasil maksimal karena siswa masih menganggap materi tersebut kurang menarik.

b. Analisis Siswa

Analisis ini ditujukan untuk mengkaji karakteristik siswa kelas 2 dari aspek perkembangan kognitif, psikologis, juga kecenderungan mereka dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 2, ditemukan bahwasanya siswa berada pada fase operasional konkret (usia 7-8 tahun), di mana mereka belum mampu mencerna konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai dasar Pancasila tanpa adanya bantuan visual yang nyata. Selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa mengeluhkan bahwa materi dirasa membosankan, sehingga membuat mereka kurang bersemangat untuk belajar. Siswa juga cepat merasa bosan karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi generasi digital. Pada usia ini, siswa lebih menyukai pembelajaran yang dinamis, penuh warna, dan mengandung unsur interaktif. Hal ini memperlihatkan bahwa karakter siswa kelas 2 membutuhkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif untuk memicu motivasi dan fokus belajar mereka.

c. Analisis Fakta, Konsep, atau Materi

Peneliti melaksanakan analisis materi dengan menelaah capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan berdiskusi bersama guru kelas 2 untuk menggali lebih dalam tantangan yang dihadapi. Berdasarkan data yang diperoleh, materi Pendidikan Pancasila seringkali menjadi hal yang abstrak bagi anak-anak karena memuat konsep-konsep nilai, moral, dan aturan yang jarang dihubungkan langsung dengan realitas kehidupan sehari-hari mereka. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar nilai-nilai sila Pancasila menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar mereka di kelas. Oleh karena itu, materi “Aku Peduli Lingkungan” pada pelajaran Pendidikan Pancasila perlu disajikan melalui pembaharuan konsep yang lebih konkret, visual, dan dekat dengan dunia anak. Konsep tersebut harus diintegrasikan ke dalam perangkat pembelajaran yang menarik, seperti *flipbook* digital interaktif yang mampu menampilkan kombinasi teks, ilustrasi berwarna, animasi, serta kuis interaktif sebagai alat bantu pemahaman.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis ini dilaksanakan dengan meninjau kembali Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Pendidikan Pancasila yang harus dicapai oleh siswa kelas 2. Siswa dituntut untuk mampu mengidentifikasi bagian-bagian dari lingkungan

rumah dan sekolah, menceritakan contoh sikap peduli terhadap lingkungan sekitar serta menerapkan perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun hasil analisis di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap tanggung jawab lingkungan ini masih bersifat teoritis dan belum optimal. Siswa kesulitan menghubungkan materi dengan tindakan nyata sehingga motivasi untuk terlibat aktif dalam menjaga lingkungan menjadi rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman siswa. Melalui pengembangan media *Flipbook* Digital Interaktif tujuan pembelajaran dapat dikemas lewat ilustrasi lingkungan yang dekat dengan keseharian siswa. Media ini juga bertujuan agar siswa tidak hanya sekedar menghafal aturan, tetapi juga menerapkan sikap peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, penelitian dimulai dengan merancang produk media pembelajaran sesuai dengan hasil yang didapat pada tahapan analisis sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mendesain *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila agar selaras dengan karakteristik siswa kelas 2 serta cakupan materi “Aku Peduli Lingkungan”. Proses perancangan meliputi penyusunan materi, merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai, merancang perencanaan awal perangkat pembelajaran berdasarkan kompetensi

materi, hingga pembuatan latihan soal interaktif demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain merancang media, peneliti juga menyusun instrumen validasi yang ditujukan bagi validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran untuk menguji kelayakan produk. Instrumen angket motivasi belajar juga dipersiapkan pada tahap ini untuk mengukur tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan flipbook digital interaktif yang dikembangkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap berikutnya yakni tahap pengembangan, dimana peneliti mulai membuat media pembelajaran *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Isi dan materi dalam *flipbook* disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran pada materi “Aku Peduli Lingkungan”.

Proses pembuatan produk ini dimulai dari mendesain sampul depan, memasukkan capaian dan tujuan pembelajarannya, menyusun materi, serta menyediakan soal latihan. Agar pembelajaran lebih menarik serta mudah dipahami, *flipbook* ini juga dilengkapi dengan kuis, game, video, dan aktivitas interaktif yang bisa dimainkan langsung oleh siswa. Adapun komponen yang terdapat di dalam *flipbook* digital interaktif ini adalah sebagai berikut.

a. Halaman Sampul (*Cover*)



Gambar 4. 1 Cover Depan

Gambar 4.1 yakni sampul dari Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila. Pada bagian ini, terdapat beberapa elemen penting yang disusun secara menarik, ceria, dan informatif untuk siswa sekolah dasar. Judul materi “Aku Peduli Lingkungan” ditampilkan secara dominan di bagian atas dengan menggunakan font besar berwarna putih berbayang merah yang mencolok, menegaskan fokus utama dari media pembelajaran ini. Di atas judul tersebut, terdapat identitas jenis media yaitu “*Flipbook* Digital Interaktif” dari mata pelajaran “Pendidikan Pancasila”. Pada sudut kanan bawah, tercantum identitas jenjang kelas sasaran pengguna produk, yaitu “Kelas 2 MI/SD”, dikemas dalam bentuk lingkaran berwarna kuning. Identitas peneliti sebagai pengembang produk juga disertakan di bagian pojok kiri bawah sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik.

Desain visual sampul di dukung oleh ilustrasi kartun yang sangat relevan dengan tema lingkungan, menampilkan sosok guru bersama du siswa berseragam sekolah dengan latar belakang pemandangan rumah, pepohonan hijau, dan pegunungan yang asri. Kombinasi warna yang cerah serta ilustrasi yang ramah anak dirancang khusus untuk menarik perhatian visual siswa kelas 2 sejak pandangan pertaman, sekaligus memberikan gambaran awal mengenai tema peduli lingkungan yang akan dipelajari.

b. Halaman Pembuka



Gambar 4. 2 Kata Pengantar

Pada gambar 4.2 terdapat halaman pembuka pertama dari *Flipbook* yang disajikan, terdapat bagian khusus yang memuat kata pengantar dari pengembang sebagai bentuk sambutan awal kepada para pembaca atau pengguna media pembelajaran ini. Penyusunan kata pengantar ini bertujuan untuk memperkenalkan maksud dan tujuan dikembangkannya *Flipbook* Digital Interaktif ini, yaitu untuk mengingatkan

motivasi belajar serta memfasilitasi siswa daalam memahami materi secara lebih konkret melalui unsur visual, cerita konseptual, dan kuis interaktif. Bagian ini juga memuat apresiasi dan ucapan terimakasih sekaligus menciptakan suasana pembuka yang akrab, inovatif, dan konseptual bagi siswa agar dapat menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan sejak dini. Desain halaman ini dikemas menarik dengan ilustrasi bernuansa alam yang ramah anak.



DAFTAR ISI	
Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
Petunjuk Penggunaan	3
Capaian Pembelajaran	4
Tujuan Pembelajaran	5
Profil Pelajar Pancasila	6
Pengantar Teks	7
A. Sikap Peduli Lingkungan	8
Ayo Membaca Cerita	9
Taklukkan Kuis	10
Ayo Mengamati	11
Ayo Berlatih	12
B. Sikap dan Perilaku Menghargai Lingkungan Sekitar	13
Taklukkan Kuis	14
Ayo Mengamati	15
Ayo Membaca Cerita	16
Ayo Berlatih	17
C. Saling Bantu Menghargai Lingkungan	18
Ayo Membaca	19
Ayo Berlatih	20
Ayo Menonton Video	21
Evaluasi Pembelajaran	22
Profil Penulis	23
Daftar Pustaka	24

Gambar 4. 3 Daftar Isi

Pada gambar 4.3 terdapat halaman pembuka kedua yang memuat bagian daftar isi. Bagian ini menyajikan susunan lengkap dari seluruh isi yang terdapat dalam *Flipbook* Digital Interaktif beserta nomor halaman. Penyusunan daftar isi ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai struktur dan alur isi buku, sehingga diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam menavigasi dan menemukan bagian tertentu sesuai kebutuhan pengguna. Dengan adanya daftar isi ini, proses pembelajaran menjadi lebih terarah.



Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan

Pada gambar 4.4 tersebut terdapat halaman pembuka ketiga, halaman tersebut memuat bagian khusus berupa petunjuk penggunaan. Bagian ini dirancang sebagai panduan operasional teknis ataupun instruksional bagi pengguna. Tujuannya adalah agar pengguna dapat mengoperasikan dan memanfaatkan seluruh fitur di dalam media Flipbook Digital Interaktif ini secara optimal. Penyusunan pada halaman petunjuk penggunaan memuat arahan langkah demi langkah melalui instruksi yang telah dipaparkan.



Gambar 4. 5 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Pada bagian gambar 4.5 dipaparkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang berfokus pada pengenalan karakteristik lingkungan tempat tinggal dan sekolah sebagai wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Di dalamnya juga ditekankan pentingnya menerapkan sikap serta perilaku menjaga lingkungan di sekitar siswa. Komponen ini dirancang untuk menyelaraskan media digital dengan standar kurikulum yang berlaku, sehingga siswa dapat terstimulasi secara seimbang.

Sejalan dengan capaian tersebut, pada bagian bawah halaman merumuskan beberapa tujuan pembelajaran secara spesifik yang membimbing alur belajar siswa. Tujuan tersebut meliputi upaya agar siswa dapat mengetahui pengertian sikap peduli lingkungan, memahami pentingnya menjaga lingkungan sekitar, serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, aspek kolaboratif juga ditekankan melalui sasaran belajar bekerjasama dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Target kompetensi ini dicapai dengan mengarahkan siswa untuk mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang telah diintegrasikan di dalam Media Flipbook Digital Interaktif.



Gambar 4. 6 Profil Pelajar Pancasila

Pada gambar 4.6 ini memuat peranan strategis dalam struktur Flipbook Digital Interaktif karena berfungsi sebagai jembatan yang memaparkan Profil Pelajar Pancasila ke dalam basis aktivitas siswa. Pada bagian atas halaman terdapat balon teks dari karakter anak yang menjelaskan bahwa seluruh rangkaian aktivitas di dalam flipbook dirancang untuk memperkuat kompetensi karakter siswa. Selanjutnya, pada bagian inti halaman memaparkan tiga dimensi utama yang menjadi fokus dalam media flipbook digital ini. Dimensi pertama adalah ‘Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia’ yang diwujudkan melalui sikap empati dan peduli terhadap lingkungan. Dimensi kedua adalah ‘Berkebhinekaan Global’ yang difokuskan pada penanaman nilai toleransi antar sesama. Sementara dimensi ketiga adalah ‘Gotong-royong’ yang diarahkan untuk menumbuhkan sikap senang bekerjasama dan aktif berpartisipasi dalam menjaga kebersihan. Ketiga dimensi ini didukung oleh ilustrasi visual

yang representatif di sisi kanan teks untuk mempermudah pemahaman siswa.



Gambar 4. 7 Pengenalan Tokoh

Pada gambar 4.7 dari media yang dikembangkan, terdapat halaman yang memuat bagian pengenalan tokoh. Halaman ini berfungsi sebagai instrumen kontekstualisasi untuk mengenalkan karakter-karakter fiktif yang akan memandu, berinteraksi, dan mengawal narasi pembelajaran di dalam Flipbook Digital Interktif. Penyusunan bagian pengenalan tokoh ini bertujuan untuk membangun kedekatan emosional serta daya tarik visual bagi siwa usia dasar, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan melalui pendekatan bercerita dapat diterima dengan lebih akrab dan komunikatif.

Pada halaman ini, terdapat tiga karakter utama anak sekolah dasar yang diperkenalkan melalui papan nama interaktif yang mereka pegang masing-masing. Karakter pertama yang berada di sisi kiri atas adalah Jeno, seorang siswa laki-laki berambut coklat dengan seragam sekolah. Karakter kedua di sisi kanan

atas adalah Nana, seorang siswi berhijab yang merepresentasikan keragaman identitas siswa. Karakter ketiga yang berada di bagian bawah tengah adalah Caca, seorang siwi berambut kuncir dua dengan bando merah. Ketiga tokoh tersebut menyapa pengguna secara langsung dengan kalimat santun. Secara psikologis diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif seolah siswa sedang belajar bersama teman sebaya.

c. Halaman Inti (materi)



Gambar 4. 8 Halaman Pemantik

Pada halaman pertama materi inti dari Flipbook Digital Interaktif yang dikembangkan ini menyajikan instrumen pertanyaan pemantik. Halaman ini dirancang di awal materi agar dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) siswa kelas 2 sejak pertama kali membuka konten utama. Tujuan utama peneliti mendesain aktivitas awal ini adalah untuk menerapkan metode pembelajaran kontekstual, yaitu dengan mengaitkan materi Pendidikan Pancasila dengan

pengalaman nyata yang sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memicu rasa ingin tahu dan menumbuhkan motivasi belajar mereka.

Secara substansi, peneliti menggunakan pendekatan bercerita (*storytelling*) melalui tokoh Nana yang mengajak siswa mengamati kebersihan lingkungan sekitar. Disesuaikan juga dengan fase perkembangan kognitif anak, peneliti membuat instruksi sederhana berupa pilihan jawaban “YA” atau “TIDAK” berdasarkan empat ilustrasi visual yang kontras. Ilustrasi tersebut membandingkan kondisi rumah yang bersih dan kumuh serta ruang kelas yang berantakan dan rapi. Dari segi visual, mengedepankan prinsip desain yang ramah anak. Tokoh Nana ditempatkan dengan gestur ceria untuk menciptakan kesan dialog langsung yang interaktif.



Gambar 4. 9 Cover Sub-bab A



Gambar 4. 10 Cover Sub-bab B



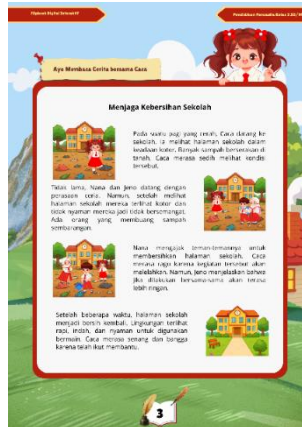
Gambar 4. 11 Cover Sub-bab C

Pada bagian inti media yang dikembangkan peneliti menyusun tiga halaman utama sebagai pembuka, yaitu pada gambar 4.9 yakni Sikap Peduli Lingkungan pada sub-bab A, gambar 4.10 yakni Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan Sekitar pada sub-bab B, dan gambar 4.11 yakni Bekerjasama Menjaga Lingkungan pada sub-bab C. Ketiga halaman ini dirancang sebbagai gerbang orientasi untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa sebelum masuk pada aktivitas belajar yang lebih mendalam

Pada gambar 4.9 halaman sub bab A, disajikan pengantar konsep tanggung jawab mengenai kebersihan melalui contoh dalam kehidupan sehari-hari. Secara visual ditampilkan ilustrasi empat karakter anak yang berdiri berdampingan secara harmonis untuk menyampaikan pesan bahwa kepedulian lingkungan harus dibangun bersama dalam suasana yang menyenangkan.

Selanjutnya, pada gambar 4.10 halaman sub bab B, fokus materi terletak pada ranah psikomotorik atau pembiasaan perilaku nyata. Tampilan visual dibuat lebih dinamis dengan menggambarkan karakter anak-anak sedang memegang alat kebersihan dan memilah sampah ke dalam tiga jenis tempat sampah. Perubahan visual ini berfungsi sebagai keteladanan langsung (modelling) untuk menumbuhkan motivasi siswa agar mencontoh perilaku tersebut.

Pada gambar 4.11 halaman sub bab C, peneliti menekankan nilai kolaborasi dan gotong royong. Secara visual, menghadirkan figur guru perempuan di samping karakter siswa yang memberikan gestur ceria. Kehadiran tokoh guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman sekaligus menegaskan kepada siswa bahwa senantiasa mendapatkan bimbingan dan dukungan penuh dari pendidik.



Gambar 4. 12 Ayo Membaca A



Gambar 4. 13 Ayo Membaca B



Gambar 4. 14 Ayo Membaca C

Pada gambar 4.12 hingga gambar 4.14 tersebut peneliti merancang fitur bernama “Ayo Membaca” yang tersebar pada

setiap sub bab materi. Ketiga halaman ini dirancang sama, baik dari segi fungsi instruksional maupun struktur visual. Tujuan utama peneliti adalah untuk menciptakan pola belajar yang akrab bagi siswa kelas 2 SD. Hal ini diharapkan dapat mempermudah siswa dan meminimalisir kebingungan siswa saat berpindah halaman.

Pada bagian “Ayo Membaca” diterapkan metode bercerita (storytelling) yang memadukan teks naratif sederhana dengan ilustrasi gambar berkarakter. Pada setiap halaman dimunculkan salah satu ikon karakter utama di bagian atas luar bingkai yang didesain secara interaktif seolah sedang menyapa dan mengajak siswa masuk ke dalam teks bacaan. Selain itu, seluruh elemen teks pada ketiga halaman ini ditempatkan dalam bingkai putih bersudut tumpul dengan garis merah yang kontras guna menjamin tingkat keterbacaan yang optimal bagi siswa usia dasar.



Gambar 4. 15 Tahukah Kamu 1

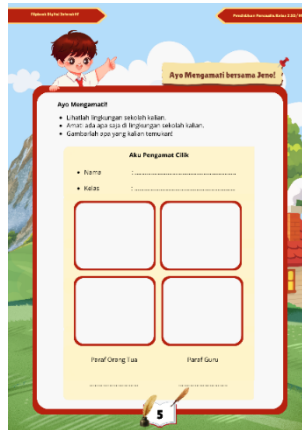


Gambar 4. 16 Tahukah Kamu 2

Pada gambar 4.15, peneliti menyusun materi yang dikemas melalui rubrik konseptual berjudul “Tahukah Kamu”. Pada bagian ini memaparkan hubungan sebab-akibat dari perilaku merusak lingkungan secara tegas melalui pendekatan visual. Teks penjelasan mengenai perilaku negatif disandingkan langsung dengan gambar ilustrasi mengenai dampaknya. Melalui visualisasi ini, siswa kelas 2 diharapkan dapat terbantu untuk melakukan penalaran logis secara mudah mengenai dampak buruk dari merusak alam di sekitar.

Pada gambar 4.16 berikutnya, siswa diarahkan pada pengenalan lingkungan rumah dan penerapan sikap peduli lingkungan. Bagian ini mendefinisikan lingkungan tempat tinggal secara nyata sebagai segala sesuatu yang ada di sekitar tempat tinggal, baik dalam lingkup lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Setelah memahami konsep tersebut, peneliti memberikan contoh mengenai sikap peduli lingkungan yang diwujudkan melalui karakter Cici, Nana, dan Jeno. Ilustrasi

tersebut menunjukkan bagaimana karakter berinteraksi secara harmonis dengan tetangga, menjaga kebersihan halaman, hingga membiasakan diri membuang sampah pada tempatnya serta memilah sampah sesuai dengan jenisnya.



Gambar 4. 17 Aktivitas Siswa Ayo Mengamati



Gambar 4. 18 Ayo Mengamati

Selain menyajikan materi pengetahuan, Media *Flipbook* Digital Interaktif ini dilengkapi dengan aktivitas mandiri melalui rubrik “Ayo Mengamati bersama Jeno!”. Fitur tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa setelah mempelajari materi utama. Pada gambar 4.17 disajikan lembar

kerja kreatif “Aku Pengamat Cilik” . melalui instruksi yang sederhana, siswa diajak untuk melihat dan mengamati apa saja yang ada di lingkungan sekolah mereka, kemudian menuangkannya dalam bentuk gambar pada empat kotak yang telah disediakan. Aktivitas motorik dan imajinatif diharapkan dapat memberikan ruang berekspresi secara mandiri. Di bagian bawah lembar kerja terdapat kolom paraf untuk orang tua dan guru, berfungsi sebagai jembatan komunikasi serta bentuk apresiasi antara pihak sekolah dan keluarga dalam memantau perkembangan belajar siswa.

Sementara pada gambar 4.18 disediakan latihan soal berbasis analisis gambar. Siswa diuji mengenai pemahaman moral dengan cara memilih jawaban “YA” atau “TIDAK” untuk aktivitas yang merusak lingkungan. Teks tersebut disajikan bersama ilustrasi visual yang sangat dekat dengan realitas kehidupan siswa. Peneliti sengaja menerapkannya untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis anak sejak dini, serta meminimalisir rasa bosan pada siswa.

d. Halaman Evaluasi



Gambar 4. 19 Game A



Gambar 4. 20 Game B



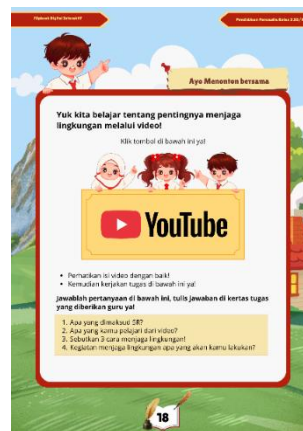
Gambar 4. 21 Game C

Sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa, peneliti mengintegrasikan fitur *gamifikasi* pembelajaran melalui rubrik “Ayo Bermain bersama Nana!”. Di bawah panduan visual dari karakter Nana yang ceria dan bersahabat, setiap halaman permainan dilengkapi dengan tombol bertuliskan “GAME START” yang menarik perhatian siswa, mengubah cara belajar yang membosankan menjadi sebuah aktivitas belajar yang menantang dan menyenangkan.

Meskipun memiliki struktur visual yang sama, ketiga halaman menyajikan variasi permainan yang berbeda guna mencegah kebosanan pada siswa. Pada gambar 4.19, siswa ditantang untuk menguji pengetahuan dasar mengenai sikap peduli lingkungan melalui permainan berbasis ketelitian membaca soal dan memilih jawaban digital yang paling tepat. Pada gambar 4.20, aktivitas permainan berkembang menjadi permainan psikomotorik melalui mekanisme tarik-seret (*drag and drop*). Pada bagian tersebut siswa diminta menyerasikan koordinasi mata dan tangan untuk menggeser gambar ilustrasi menggunakan jari dan mencocokkannya ke dalam tempat yang sesuai. Sementara pada gambar 4.21, peneliti memfokuskan permainan pada refleksi personal dimana siswa diajak untuk menganalisis pernyataan atau gambar mengenai aktivitas

lingkungan, lalu mengklasifikasikan tindakan mana yang sudah atau belum mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Diakhir setiap sesi permainan, peneliti secara konsisten menyertakan kalimat umpan balik positif berupa apresiasi dan penguatan motivasi. Kehadiran kalimat pemantik semangat bertujuan untuk memberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan siswa.

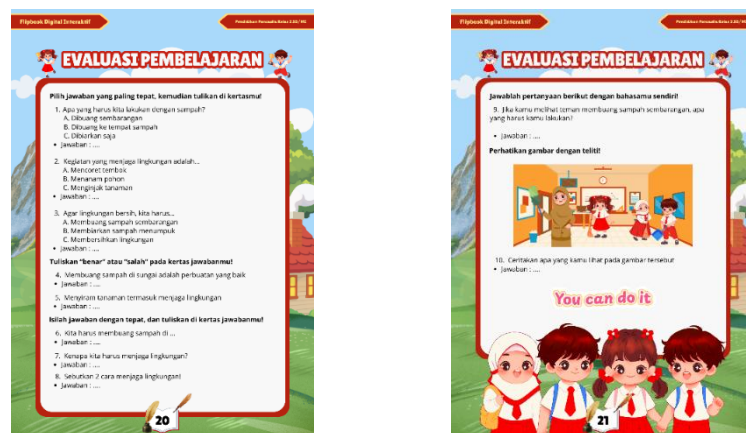


Gambar 4. 22 Mari Menonton Video

Pada gambar 4.22 peneliti memfasilitasi gaya belajar audio-visual melalui rubrik "Ayo Menonton Bersama!". Disajikan tombol yang dirancang sebagai pintu gerbang menuju video pembelajaran mengenai pentingnya menjaga lingkungan sekitar. Penggunaan media video di dalam flipbook bertujuan untuk menyajikan visualisasi dinamis yang tidak dapat diakomodasi oleh teks, sehingga mampu meningkatkan pemahaman nyata, merangsang konsentrasi siswa kelas 2.

Aktivitas tersebut juga dilengkapi dengan instrumen yang akan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi secara

bertahap. Setelah menyimak tayangan, siswa dipandu melalui instruksi komunikatif untuk menjawab empat butir pertanyaan yang ditulis di atas lembar tugas fisik. Pertanyaan tersebut disusun secara sistematis untuk menguji pemahaman siswa mengenai konsep pengelolaan lingkungan, mengeksplorasi poin pembelajaran berharga dari video, merinci tiga cara nyata menjaga kelestarian alam, hingga aksi nyata yang akan dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kombinasi aktivitas digital dan aktivitas fisik sengaja dirancang untuk memperlihatkan kepada siswa bahwa materi Pendidikan Pancasila tidak berhenti sebagai hafalan teori melainkan menjadi pembelajaran berperilaku sosial sejak dini.



Gambar 4. 23 Evaluasi Pembelajaran

Pada gambar tersebut, peneliti menerapkan pendekatan variatif bertujuan untuk menjaga agar anak tidak merasa jenuh mengerjakan lembar evaluasi, sekaligus menjadi ruang ukur bagi guru untuk melihat kedalaman pemahaman siswa dari berbagai aspek. Pada lembar pertama siswa dihadapkan pada

tiga model soal evaluasi bertingkat. Bagian pertama berisi soal untuk menguji ingatan dan pemahaman dasar mengenai pengelolaan sampah serta aktivitas pelestarian lingkungan. Bagian kedua beralih pada bentuk soal benar-salah yang melatih ketegasan berpikir kritis anak dalam menilai sebuah pernyataan moral di sekitar siswa. Sementara bagian ketiga merupakan soal isisan singkat dan uraian terbatas yang merangsang kemampuan berpikir logis siswa.

Pada lembar kedua, evaluasi disajikan dalam pertanyaan berbasis studi kasus kehidupan nyata, siswa diajak mengeksplorasi empati dan sikap solutif dengan cara menjelaskan tindakan yang harus dilakukan menggunakan bahasa mereka sendiri. Selain itu, peneliti menyajikan soal berbasis literasi visual yang menyajikan ilustrasi gotong royong membersihkan ruang kelas bersama. Siswa diminta menceritakan gambar tersebut secara ekspresif. Evaluasi diakhiri dengan kalimat motivasi yang bertujuan untuk memberikan penguatan bahwa evaluasi ini adalah bagian dari ruang apresiasi atas usaha yang telah siswa lalui sepanjang penggunaan media *flipbook* ini.

e. Halaman Daftar Pustaka



Gambar 4. 24 Daftar Pustaka

Gambar 4.24 menampilkan halaman daftar pustaka yang berisi sumber referensi yang digunakan penulis dalam mengembangkan produk Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila.

f. Halaman Penutup



Gambar 4. 25 Profil Penulis

Gambar 4.25 merupakan halaman profil penulis yang memaparkan informasi identitas, latar belakang akademik, serta tujuan pembuatan media *flipbook*. Penyertaan profil ini tidak

hanya berfungsi sebagai bentuk akuntabilitas akademis dan pemenuhan struktur formal media pembelajaran, melainkan juga secara humanis merepresentasikan dedikasi penulis dalam menghadirkan inovasi media yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.



Gambar 4. 26 Cover Belakang

Gambar 4.26 merupakan penutup struktur media yang berfungsi untuk memberikan penegasan emosional sekaligus menyimpulkan pesan utama pembelajaran secara singkat dan berkesan. Desain penutup yang komunikatif ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai pembatas formal media, melainkan diharap dapat berperan dalam mengunci motivasi intrinsik siswa agar senantiasa menerapkan nilai-nilai Pancasila ke dalam aksi nyata di kehidupan sehari-hari.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melalui tahapan revisi awal, peneliti menuju pada fase implementasi produk di dalam kelas untuk melihat efektivitas media dalam situasi pembelajaran secara langsung. Uji coba dilaksanakan

secara luring dengan melibatkan 18 orang siswa sebagai subjek penelitian. Sebelum media ini digunakan oleh para siswa, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba kepada guru kelas selaku praktisi. Guru memberikan masukan yang berharga demi kesempurnaan media *flipbook*. Sebagai langkah awal untuk menarik perhatian sekaligus memperkenalkan inovasi teknologi, peneliti memaparkan media Flipbook Diigital Interaktif tersebut melalui proyektor di depan kelas. Melalui tayangan proyektor ini, seluruh siswa secara bersama-sama dituntun untuk mencermati pemaparan materi.

Setelah sesi pengenalan awal, siswa diarahkan untuk mengeksplorasi ragam fitur interaktif yang terdapat di dalam media flipbook digital interaktif untuk memperdalam pemahaman mereka tanpa rasa bosan. Di dalam media yang peneliti kembangkan siswa disajikan berbagai aktivitas. Ketika pembelajaran berlangsung, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mencoba dan mengeksplorasi Flipbook Digital Interaktif. Mengingat karakteristik siswa kelas rendah yang memiliki motorik aktif saat belajar sambil bermain. Materi yang awalnya bersifat teoritis dapat disederhanakan menjadi pengalaman belajar yang efektif. Pembelajaran menggunakan media Flipbook Digital Interaktif ini dirancang untuk membangun suasana belajar yang ceria, sehingga mampu memantik antusiasme dan motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran di kelas

Setelah selesai pembelajaran dengan media *flipbook*, siswa mengisi angket kemenarikan untuk memberikan penilaian objektif terhadap tampilan produk. Seluruh rangkaian pembelajaran diakhiri dengan pengisian angket motivasi dibantu oleh guru, bertujuan untuk merekam perubahan, ketertarikan, serta dorongan belajar siswa setelah mengeksplor pembelajaran menggunakan *Flipbook Digital Interaktif*. Analisis data yang diperoleh melalui pengisian angket motivasi belajar yang diisi langsung oleh siswa digunakan untuk memetakan motivasi belajar siswa. Hasil instrumen ini tidak hanya menyajikan angka, melainkan merekam bagaimana respon, rasa ingin tahu, dan antusiasme siswa dapat berkembang, juga melihat sejauh mana kehadiran media *Flipbook Digital Interaktif* mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dari sebelum hingga sesudah proses pembelajaran berlangsung.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam model pengembangan ADDIE, tahapan evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir program, melainkan diintegrasikan pada setiap akhir tahapan proses. Kegiatan evaluasi ini dilakukan dengan cara menganalisis data secara berkala, baik dari hasil penilaian para validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran, maupun dari dinamika yang terjadi pada setiap transisi tahapan ADDIE. Melalui evaluasi yang berkelanjutan ini, peneliti dapat menemukan landasan awal yang kuat dalam merancang media *flipbook digital interaktif* serta

memperoleh data sebagai dasar penentuan kelayakan produk sebelum digunakan oleh siswa di dalam kelas.

Tahap analisis yang digunakan peneliti adalah pendekatan humanis untuk menyelami permasalahan nyata yang dihadapi guru dan siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas 2, terungkap bahwa siswa cenderung kurang termotivasi, mudah bosan, kurang aktif, dan kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang relatif lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Ketika peneliti mengajak siswa bercerita, mereka mengungkapkan bahwa materi terasa menjemukan karena media yang digunakan kurang menarik secara visual. Hambatan utama rendahnya motivasi belajar ini berakar dari kejenuhan siswa terhadap pembelajaran monoton, sehingga mereka kehilangan semangat untuk mengeksplorasi nilai-nilai peduli lingkungan di sekitarnya.

Dilihat dari kebutuhan belajar para siswa, peneliti melangkah ke tahap *design* untuk merancang media yang sesuai. Berdasarkan hasil analisis masalah peneliti mulai menyusun kerangka isi, memetakan materi agar lebih komunikatif, mendesain visualisasi karakter pendamping yang sesuai, serta menyusun instrumen penilaian untuk para ahli dan lembar angket motivasi belajar siswa.

Tahapan berikutnya adalah tahapan pengembangan. Pada fase ini rancangan desain telah direalisasikan menjadi produk media flipbook utuh sekaligus melakukan uji validasi bersama tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Setiap catatan kritik dan saran yang diberikan oleh para validator diterima dengan terbuka sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan kualitas media. Berdasarkan akumulasi penilaian dari para validator ahli, diperoleh kesimpulan bahwa Media *Flipbook* Digital Interaktif yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran nyata.

Pada tahap implementasi, media telah disempurnakan dan mulai digunakan langsung oleh siswa kelas 2 dalam proses pembelajaran. Untuk melihat sejauh mana media ini mampu menyentuh dan membangkitkan motivasi belajar siswa, peneliti membagikan angket motivasi belajar di akhir pembelajaran. Melalui instrumen angket motivasi ini, peneliti dapat melihat secara langsung dan mendalam bagaimana dinamika perkembangan respon, ketertarikan, dan antusiasme siswa dari sebelum hingga sesudah mengeksplor Media *Flipbook* Digital Interaktif.

4.2 Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti ini diimplementasikan secara langsung dalam proses pembelajaran bersama siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang. Fokus utama dari penelitian pengembangan ini adalah untuk

menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi peduli lingkungan yang sering kali dianggap teoritis dan menjemukan oleh siswa. Kualitas dan kelayakan media ini ditinjau dari dua sudut pandang teoritis dan praktis, yaitu melalui pengukuran tingkat kevalidan produk oleh para validator ahli serta analisis lembar angket motivasi belajar yang diisi langsung oleh siswa. Adapun seluruh data mengenai hasil validasi produk serta perkembangan motivasi belajar siswa dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

1. Data Validitas

a. Validasi Ahli Media

Validasi oleh validator ahli media yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd., seorang dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pemaparan data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan Media	Tampilan media pembelajaran menarik				✓
	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan pada media pembelajaran				✓

	Jenis dan bentuk huruf (font) yang digunakan mudah dibaca oleh siswa				✓
	Desain gambar cover menarik dan mencerminkan isi materi				✓
	Gambar dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
	Penempatan teks, gambar, dan elemen visual pada media tertata dengan baik dan rapi				✓
Kualitas Teknis Media	Kesesuaian resolusi media				✓
	Media dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat digital				✓
Interaktivitas	Kemudahan penggunaan media dan kejelasan petunjuk penggunaan media				✓
	Kemampuan media dalam melibatkan siswa secara aktif				✓
Navigasi	Kemudahan dalam berpindah antar halaman				✓
	Tidak terdapat kesalahan saat navigasi digunakan				✓
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan			✓	
	Media mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif			✓	
	Efisiensi waktu dalam mengakses dan menggunakan media				✓

Efisiensi dan Kepraktisan	Kepraktisan media dalam kegiatan pembelajaran.				✓
---------------------------	--	--	--	--	---

Hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{62}{64} \times 100 \\
 &= 0,96875 \times 100\% \\
 &= 96,875\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli media dapat disimpulkan yaitu presentase mencapai nilai 96,875% dengan kategori sangat layak. Maka *Flipbook* Digital Interaktif Pancasila revisi secara keseluruhan tidak diperlukan, namun kritik dan saran dari validator tetap harus diperhatikan.

2) Data Kualitatif

Tabel 4.2 Saran Ahli Media

Validator	Komentar dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M.Pd.	• Ditambahkan kata pengantar • Ditambahkan profil pengembang • Memindahkan logo “Kelas 2 MI/SD” di bagian pojok kanan bawah

b. Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi dilakukan oleh Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd., seorang dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK), UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pemaparan data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila kelas 2				✓
	Materi selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan				✓
	Materi sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik kelas 2				✓
Keakuratan Materi	Ketepatan konsep yang disajikan dalam materi				✓
	Tidak terdapat kesalahan konsep (miskonsepsi) dalam materi				✓
Kedalaman dan	Materi yang disajikan mencakup keseluruhan konsep yang dibutuhkan			✓	

Kelengkapan Materi	Terdapat latihan atau evaluasi yang sesuai dengan materi				✓
Kesesuaian Materi dengan Media Flipbook	Kesesuaian penyajian materi dengan format flipbook digital			✓	
	Integrasi materi dengan elemen visual pada media pembelajaran				✓

Hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{36} \times 100 \\
 &= 0,9444 \times 100\% \\
 &= 94,44\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli media dapat disimpulkan yaitu presentase mencapai nilai 94,44% dengan kategori sangat layak. Maka *Flipbook* Digital Interaktif Pancasila revisi secara keseluruhan tidak diperlukan, namun kritik dan saran dari validator tetap harus diperhatikan.

2) Data Kualitatif

Tabel 4.4 Saran Ahli Materi

Validator	Komentar dan Saran
Sigit Priatmoko, M.Pd.	Ditambahkan aktivitas siswa secara langsung supaya media lebih interaktif

-
- Perbaikan penulisan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang perlu dicermati
-

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi Ahli Pembelajaran dilakukan oleh Ibu Wardah Maulidina Firdausi, S.Pd., selaku wali kelas 2 MI Syihabuddin Malang.

Berikut paparan data disajikan dalam bentuk tabel:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Media Flipbook mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran (TP)			✓	
	Media membantu guru mencapai kompetensi yang diharapkan			✓	
Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 2				✓
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
	Penggunaan istilah dalam materi sesuai dengan konteks pembelajaran				✓

	Petunjuk dan instruksi pada media disampaikan secara jelas			✓	
Keterlaksanaan Pembelajaran	Kesesuaian media dengan alokasi waktu pembelajaran				✓
	Kemudahan guru dalam mengintegrasikan media ke dalam kegiatan pembelajaran				✓
Keefektifan Pembelajaran	Media flipbook digital mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik				✓
	Media membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran				✓
	Media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal			✓	

Hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{44} \times 100 \\
 &= 0,8864 \times 100\% \\
 &= 88,64\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli media dapat disimpulkan yaitu presentase mencapai nilai 88,64% dengan kategori sangat layak. Maka *Flipbook* Digital Interaktif Pancasila revisi secara keseluruhan tidak diperlukan, namun kritik dan saran dari validator tetap harus diperhatikan.

2) Data Kualitatif

Tabel 4.6 Saran Ahli Pembelajaran

Validator	Komentar dan Saran
Ibu Wardah Maulidina Firdausi, S.Pd.	• Menambahkan petunjuk <i>flip</i> (bolak balik) pada petunjuk penggunaan

2. Data Angket Motivasi Siswa

Angket motivasi siswa digunakan untuk mengetahui efektivitas dan dampak penggunaan media *flipbook* digital interaktif materi "Aku Peduli Lingkungan" terhadap motivasi belajar siswa, peneliti menyebarkan instrumen angket motivasi di akhir kegiatan pembelajaran (*post-test*). Angket ini disebarkan kepada 18 responden siswa kelas 2 SD dengan total 10 butir pernyataan pilihan menggunakan skala Likert (skor maksimal per butir adalah 4, sehingga skor maksimal ideal individu adalah 40).

Adapun data perolehan skor mentah beserta hasil analisis deskriptif persentase motivasi belajar siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Angket Motivasi Belajar

Nama	Skor	Presentase
DFA	40	100%
ZHR	40	100%
HQI	40	100%
UBY	38	95%
HNN	36	90%
ARSN	40	100%
AZZ	40	100%
KRN	39	98%
CI	40	100%
EMBN	39	98%
DE	37	93%

NRA	36	90%
VNA	40	100%
NFSH	40	100%
AZL	39	98%
AMN	40	100%
FWZ	37	93%
EN	36	90%
Jumlah	697	1743%
Rata-rata	38,72222	97%

Berdasarkan data hasil angket pada tabel 4.7, apabila dikonversikan ke dalam teknik analisis deskriptif persentase, media *Flipbook* Digital Interaktif berhasil memicu pertumbuhan motivasi belajar siswa pada materi Aku Peduli Lingkungan. Dari total 18 siswa, diperoleh rata-rata skor motivasi sebesar 38,72 dari skor maksimal 40, atau setara dengan 97%. Presentase yang tinggi ini menegaskan bahwa mayoritas siswa menunjukkan antusiasme yang kuat setelah belajar menggunakan media tersebut. Meskipun skor individu bergerak variatif dalam rentang 36 hingga 40 dengan presentase 90% hingga 100%, seluruh data tersebut berada pada kategori yang sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila terbukti efektif sebagai instrumen pembelajaran yang mampu menstimulus motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Aku Peduli Lingkungan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila membawa kontribusi serta pembaruan yang bermakna dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

4.3 Revisi Produk

Pada bagian ini, peneliti merevisi media Flipbook Digital Interaktif dengan memperhatikan saran dari para validator. Adapun revisi produk terpapar sebagai berikut:

a. Validator Ahli Media

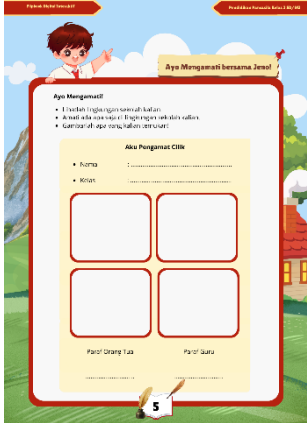
Tabel 4.8 Revisi Produk sesuai Saran dari Validator Ahli Media

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Penambahan Kata Pengantar		
Memindahkan logo “Kelas 2 MI/SD” di bagian pojok kanan bawah		

Menambahkan profil pengembang		
-------------------------------	--	---

b. Validator Ahli Materi

Tabel 4.9 Revisi Produk sesuai Saran dari Validator Ahli Materi

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Ditambahkan aktivitas siswa secara langsung supaya media lebih interaktif		
Perbaikan penulisan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang perlu dicermati		

c. Validator Ahli Pembelajaran

Tabel 4.10 Revisi Produk sesuai Saran dari Validator Ahli Pembelajaran

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Menambahkan petunjuk <i>flip</i> (bolak balik) pada petunjuk penggunaan		

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Prosedur Pengembangan Produk

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sejak dini. Siswa diajak untuk menerapkan dan memahami sikap serta perilaku yang memperlihatkan nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran yang terlaksana dalam kehidupan sehari-hari. (Nurgiansah, 2021) Pembelajaran Pendidikan Pancasila jenjang kelas 2 sekolah dasar difokuskan pada pengembangan karakter, seperti sikap peduli, tanggung jawab, kerja sama, dan gotong-royong. Namun sejauh ini pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Pendekatan tersebut perlu disesuaikan dengan era transformasi digital. Diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengemas materi secara lebih interaktif, menarik, dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar. (Shalikhah & Primadewi, 2017)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Syihabuddin Malang, ditemukan sebuah tantangan nyata dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2. Selama ini siswa menunjukkan kurangnya antusiasme, mudah merasa jenuh, serta kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berbasis konvensional sebagai media pembelajaran siswa.

Dari persoalan tersebut, peneliti menghadirkan solusi inovatif melalui pengembangan sebuah media pembelajaran yang diberi nama *Flipbook Digital*

Interaktif Pendidikan Pancasila. Dikembangkan dengan desain yang menyesuaikan karakter siswa menggunakan aplikasi Canva, media digital ini tidak hanya menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara kontekstual, tetapi juga dilengkapi dengan beragam aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Kehadiran Flipbook Digital Interaktif ini sejalan dengan pemikiran Muthohharoh et al., yang menegaskan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu memudahkan pemahaman materi dan juga menambah tingkat pertumbuhan motivasi belajar agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan. (Muthohharoh et al., n.d.) Melalui media ini diharapkan suasana belajar diharapkan dapat berubah menjadi ruang belajar yang sesuai dengan karakter siswa, sehingga mampu mengembangkan kembali motivasi dan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengembangan Flipbook Digital Interaktif ini dilaksanakan dengan menjadikan kebutuhan nyata siswa sebagai landasan utama. Langkah ini sejalan dengan pandangan Maula et al., (2024) yang menegaskan bahwasanya seorang pendidik idealnya mampu mempersiapkan bahan ajar yang sesuai dengan tingkat pemahaman serta karakteristik siswa. guna mewujudkan produk yang sistematis dan teruji. (Maula et al., 2024) Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Setelah melalui proses perancangan produk tersebut memasuki fase validasi untuk mengukur tingkat kelayakannya secara objektif. Proses evaluasi melibatkan para validator

ahli yang berkompeten di bidangnya, meliputi ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran.

5.2 Pembahasan Hasil Validasi dan Angket Motivasi Belajar Siswa

1. Pembahasan Hasil Validasi

Penilaian terhadap kualitas dan kelayakan *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila, maka dilaksanakan proses validasi dengan melibatkan tiga validator ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan para validator ahli tersebut, diperoleh hasil validasi produk sebagai berikut:

1) Ahli Media

Validasi kelayakan media bertujuan untuk menguji seberapa efektif serta kesesuaian produk saat diimplementasikan dalam pembelajaran. (Asani et al., 2025) Proses penilaian ini dilakukan oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang berkompeten di bidang media pembelajaran. Setelah melalui telaah kritis, validator memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan *Flipbook* Digital Interaktif, yaitu menambahkan kata pengantar, menambahkan profil pengembang, dan memindahkan logo “Kelas 2 MI/SD” di bagian pojok kanan bawah.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media yang telah dilakukan produk *Flipbook* Digital Interaktif memperoleh skor persentase sebesar 96,875% yang menempatkan produk ini dalam kategori sangat layak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Waluyo Hadi et al., (2024) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media interaktif berkontribusi dalam

membangkitkan motivasi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar. (Waluyo Hadi et al., 2024) Media ini juga membuka ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif melalui perangkat digital, sehingga mereka dapat mengeksplorasi materi secara kreatif sekaligus mengasah keterampilan yang relevan dengan tuntutan era digital.

2) Ahli Materi

Validasi isi materi dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji kesesuaian dan akurasi konten yang disajikan dalam media pembelajaran. (Widiyani & Pramudiani Universitas Muhammadiyah HAMKA, n.d.) Proses validasi ini dilaksanakan oleh Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd., seorang dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki kompetensi mendalam pada bidang Pendidikan Pancasila. Setelah melakukan telaah terhadap isi materi *Flipbook* Digital Interaktif, validator memberikan beberapa masukan demi kesempurnaan materi. Saran perbaikan tersebut meliputi menambahkan aktivitas siswa secara langsung agar media lebih interaktif dan memperbaiki penulisan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) agar lebih sesuai.

Berdasarkan hasil validasi, media *Flipbook* Digital Interaktif memperoleh nilai presentase sebesar 94,44% dengan kategori sangat layak. Peran guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu bagian yang dapat menunjang ketercapaian dari

tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.(Wulandari et al., n.d.)

3) Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk menimbang kelayakan penerapan dari proses pembelajaran sebelum produk diimplementasikan di dalam kelas. Proses validasi ini dilaksanakan oleh Ibu Wardah Maulidina Firdausi, S.Pd., selaku guru kelas 2 di MI Syihabuddin Malang yang memahami secara langsung karakteristik siswa di lapangan. Melalui telaah kritis terhadap *Flipbook* Digital Interaktif, validator memberikan masukan yakni untuk menambahkan petunjuk *flip* (bolak balik) pada petunjuk penggunaan agar memudahkan pengguna produk *Flipbook* Digital Interaktif. Validator juga memberikan apresiasi bahwa media yang dikembangkan sudah sangat baik dan menarik.

Berdasarkan penilaian akhir dari aspek pembelajaran ini, *Flipbook* Digital Interaktif berhasil meraih skor presentase 88,64% yang mengategorikan produk ini dalam predikat sangat layak untuk digunakan.

2. Pembahasan Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang pada materi Aku Peduli Lingkungan. Setelah melalui serangkaian uji validasi dan dinyatakan sangat layak oleh para ahli, Media *Flipbook* Digital Interaktif ini kemudian

diimplementasikan dalam kelas. Setelah pembelajaran menggunakan *Flipbook* Digital Interaktif, suasana pembelajaran mengalami transformasi positif yang nyata, dimana siswa menunjukkan peningkatan semangat serta antusiasme yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Wulandari et al., yang membahas mengenai konsep media pembelajaran interaktif yang ditujukan agar siswa menjadi aktif dan mandiri. Penggunaan media interaktif berpengaruh dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kemudian, dalam kegiatan pembelajaran guru juga harus memperhatikan motivasi belajar siswa supaya suasana belajar terasa menyenangkan dan menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti setiap proses kegiatan belajar. (Wulandari et al., n.d.)

Setelah menjelajahi dan menyelesaikan latihan soal di dalam *Flipbook* Digital Interaktif, siswa merefleksikan pengelamannya belajarnya melalui pengisian angket motivasi Pendidikan Pancasila. Hasil instrumen tersebut mendapati bahwa respon yang sangat positif dari 18 siswa, dengan perolehan total skor 697 dan rata-rata skor sebesar 38,72. Tingkat presentase motivasi menyentuh angka 97% ini menegaskan bahwa keterlibatan emosional dan ketertarikan siswa berada pada kategori yang tinggi. Dengan demikian, *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila efektif dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa sepanjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tingginya angka capaian motivasi ini tidak hadir di dalam ruang hampa, melainkan sebuah buah mekanis dari terpenuhinya kebutuhan emosional, psikologis, dan kognitif anak usia kelas 2 SD melalui desain media yang dikembangkan. Merujuk pada fase perkembangannya, anak-anak pada usia ini membutuhkan stimulus yang akrab, aman, dan menyenangkan agar potensi belajarnya dapat teraktualisasi secara optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada materi Aku Peduli Lingkungan sangat membantu dalam membangun motivasi siswa dalam materi Aku Peduli Lingkungan mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara menyeluruh.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penerapan *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 di MI Syihabuddin Malang, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada materi "Aku Peduli Lingkungan" untuk siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang dilaksanakan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan sistematis, yaitu: *Analysis* (Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa konkret), *Design* (Perancangan draf, visual, dan instrumen), *Development* (Pembuatan produk menggunakan software Canva dan integrasi web Wordwall, serta tahap validasi), *Implementation* (Uji coba produk di kelas secara luring), dan *Evaluation* (Evaluasi formatif dan sumatif di setiap tahapan). Sebelum digunakan oleh siswa, produk ini telah melalui uji validitas dan dinyatakan "Sangat Layak" oleh para ahli, dengan persentase capaian dari Ahli Media sebesar 96,875%, Ahli Materi sebesar 94,44%, dan Ahli Pembelajaran sebesar 88,64%.
2. Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila ini terbukti secara signifikan mampu membangun dan menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang pada materi "Aku Peduli Lingkungan". Berdasarkan hasil pengisian lembar angket motivasi belajar di akhir pembelajaran (*post-test*), diperoleh total skor 697 dengan skor rata-rata

individu mencapai 38,72 (dari skor maksimal 40). Jika dikonversikan, persentase rata-rata motivasi belajar siswa menyentuh angka 97%, yang menempatkan respon psikologis, ketertarikan, dan antusiasme belajar siswa masuk dalam kriteria "Sangat Tinggi".

3. Media Flipbook Digital Interaktif ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat baik dan sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada anak usia kelas rendah (fase A). Kemenarikan dan kesesuaian penerapannya didukung oleh perpaduan elemen multimedia yang ramah anak, seperti: pendekatan bercerita (*storytelling*) menggunakan tokoh karakter (Jeno, Nana, Caca), ilustrasi visual alam yang berwarna, video pembelajaran, serta unsur gamifikasi interaktif berbentuk kuis permainan (seperti fitur *drag and drop*). Kombinasi ini berhasil mentransformasikan materi Pancasila yang semula bersifat abstrak dan konvensional menjadi sebuah pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, serta fleksibel untuk diakses melalui perangkat digital di sekolah maupun secara mandiri.

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan terdapat beberapa saran yang diberikan terkait Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila sebagaimana berikut:

1. Saran pemanfaatan *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila

Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila berpotensi besar sebagai rujukan sumber belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Peduli Lingkungan pada siswa kelas 2 MI Syihabuddin Malang.

Kehadiran media ini tidak hanya mempermudah guru dalam menumbuhkan motivasi dan antusias belajar siswa di kelas, tetapi juga membuka ruang bagi siswa untuk bereksplorasi secara mandiri. Melalui akses yang fleksibel, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap Pendidikan Pancasila di luar jam pelajaran di kelas.

2. Saran pengembangan lebih lanjut

Arah pengembangan *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila dapat diarahkan dengan menghadirkan fitur-fitur baru yang lebih interaktif dan dekat dengan dunia anak. Salah satu langkahnya adalah dengan menyisipkan permainan edukatif yang menyenangkan, sehingga siswa dapat bereksplorasi dengan cara yang lebih seru. Selain itu, pembaharuan media ini harus menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa itu sendiri. Dengan memahami apa yang siswa butuhkan dan sukai, Media *Flipbook* Digital Interaktif Pendidikan Pancasila akan menjadi jauh lebih efektif dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambros Leonangung Edu, Margareta Saiman, I. N. (2021). GURU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 26–30.
- Asani, M. J., Hayati, N., Ahmad Rasidi, & Fahrurrozi. (2025). Mengoptimalkan literasi numerasi siswa: Pengaruh project based learning (PjBL) terintegrasi nilai-nilai Islam. *NOTASI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–8.
<https://doi.org/10.70115/notasi.v3i1.205>
- Elisa Yunitasari, Tri Ratna Dewi, S. E. K. D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 242–253.
- Endrawati Subroto, D., Wirawan, R., & Yanto Rukmana, A. (n.d.). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Number 07).
- Fursima, R. J., Makaliwe, N., & Wuisang, J. (2026). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP ADVENT TONDANO. *STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 6(3), 870–878. <https://doi.org/10.51878/strategi.v6i3.12163>
- Guru, P., Dasar, S., & Keguruan Dan, F. (n.d.). *Kesenjangan Digital di Kalangan Guru SD dengan Rentang Usia 20-58 Tahun di kecamatan Rajabasa Zulfa Hazizah Henry Aditia Rigianti*.
- Hamidah, Y. D., Saidah, K., & Zaman, W. I. (2026). Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *YASIN*, 6(4), 4169–4180. <https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.10815>
- Ilham Setiadi, M., Muksar, M., Suprianti, D., Malang, N., Bandungrejosari, S., & Aktivitas Hasil Belajar, F. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 5(4). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2542/http>
- Isti Qomah, B. H. C. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik. *Tuadha: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 48–59.
- Jusman, A. U. (2025). Jurnal Pendidikan Multidisiplin di Era Digital : Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1–10.
- Keller, J. M. (n.d.). *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design*.

- Khusnul Amalia, M., Jumiya, F., Aini Rosita, N., & Dewi Wijayanti, M. (n.d.). *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-7 (SNIP 2023) SHEs: Conference Series 6 (3) (2023) 132-137 Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila*. Retrieved <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Maftuhah, S., & Saputri, S. S. (2023). Urgensi Bimbingan Konseling Terhadap Peningkatan Self- Motivated Learning Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadist. *Jurnal Keislaman*, 6(2), 289–297. <https://doi.org/10.54298/jk.v6i2.3759>
- Maula, M., Febriyanto, B., Yuliati, Y., & Aini, R. P. (2024). Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 539–545. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1455>
- Melinda, V. A., Nyoman, I., Degeng, S., & Kuswandi, D. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS VIRTUAL FIELD TRIP (VFT) PADA KELAS V SDNU KRATON-KENCONG*.
- Muthohharoh, S., Ratnaningsih, A., & Universitas Muhammadiyah Purworejo, P. (n.d.). *MATERI GOTONG ROYONG KELAS IV SD NEGERI SECANG*.
- Nurgiansah, T. H. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK KARAKTER JUJUR. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat: Jurnal-Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Owens, W. W. L. and D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*, ed. Rebecca Taff, (Second Edi). Pfeiffer.
- Pendidikan, J. K., & Konseling, D. (n.d.). *Urgensi Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Motivasi Belajar Saat Pandemi di Desa Timbang Lawan* (Vol. 4).
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Prayoga, A., Gaby, D., Simanjuntak, F., Talentina, F., & Seda, A. (2024). Analisis Perbedaan Pembangunan Teknologi Informasi pada Bidang Ekonomi Analysis of Differences in Information Technology Development in the Economic Sector. *Informatech: Jurnal Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 1(2), 163–169.

- Prof Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ed. Dr Ir. Sutopo. S.Pd, MT, Edisi kedua.
- Putu Lelien Irma Oktapiani, L., & Surya Adnyana, K. (2026). Pemanfaatan Media Digital Monopoli Edukatif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 5(2). <https://doi.org/10.61798/wjpe>
- Riyana, C., & Pd, M. (n.d.). *PERANAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN*. Retrieved <http://www.cepiriyana.blogspot.com><http://www.projectcepi.blogspot.com>
- Shalikhah, N. D., & Primadewi, A. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN. *WARTA LPM*, 20(1).
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., & Nadeak, R. M. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–10.
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Widiyani, A., & Pramudiani Universitas Muhammadiyah HAMKA, P. (n.d.). *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn*.
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., Ningsih, F., Guru, P., Fakultas, S. D., Pendidikan, I., & Psikologi, D. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SDIT INSAN MULIA SEMARANG*.
- Yaumi. (n.d.). *Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multimedia*.
- Yustiasari Liriwati, F., Marpuah, S., Auliaurasyidin Tembilahan, S., Tun Hussein Onn Malaysia, U., Sultan Maulana Hasanudin Banten, U., & Syahada Padang Sidempuan Sumatra Utara, U. (n.d.). *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*. Retrieved <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Yusuf, M., Julianingsih, D., & Ramadhani, T. (2023). *Karya ini berlisensi di bawah Creative Commons Attribution 4.0 (CC BY 4.0) Transformasi Pendidikan Digital 5.0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.34306/mentari.v2i1.328>
- Zinni Fitriasih, D. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook sebagai sumber belajar muatan pembelajaran ipa siswa kelas iv sd. *Elementary School Teacher Journal*, 6(2), 165–167.

LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id
Nomor	1118/Un.03.1/TL.01.04/05/2026
Lampiran	-
Hal	Permohonan Izin Penelitian

13 Mei 2026

Kepada Yth.
Kepala MI Syihabuddin, Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Anisa Shofiyatus Salma Mufida
NIM	: 220103110132
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang
Lama Penelitian	: Mei 2026 sampai dengan Juli 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan
Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

2. Surat Permohonan Validator Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552.398 Faksimili (0341) 552.398 Malang
<http://fkip.uin-malang.ac.id> email: fkip@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-347/Un.03.1/FITK/TL.01.04/5/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

6 Mei 2026

Kepada Yth.
Ahmad Makki Hasan, M.Pd
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Anisa Shofiyatus Salma Mufida
NIM	: 220103110132
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang
Dosen Pembimbing	: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd/

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

3. Surat Permohonan Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-379/Un.03.1/FITK/TL.01.04/5/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

12 Mei 2026

Kepada Yth.
Sigit Priatmoko, M.Pd
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Anisa Shofiyatus Salma Mufida
NIM : 220103110132
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang
Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd/

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



4. Surat Permohonan Validator Pembelajaran

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: VAL-517/Un.03.1/FITK/TL.01.04/6/2026	18 Juni 2026
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator	
 Kepada Yth. Wardah Maulidina Firdausi, S.Pd di- Tempat		
Assalamualaikum Wr. Wb.		
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:		
Nama	: Anisa Shofiyatus Salma Mufida	
NIM	: 220103110132	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang	
Dosen Pembimbing	: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd/	
 Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan. Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
  Dekan,  Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA NIP. 197308232000031002		

5. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang

Peneliti : Anisa Shofiyatus Salma Mufida

Prodi/Asal Instansi : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Pokok Bahasan : Aku Peduli Lingkungan

Sasaran Kelas : 2 SD

Semester : II/Genap

Nama Validator : Ahmad Mubla

NIP : 198403192019031024

Hari/Tanggal : 7 Mei 2026

B. Pengantar

Lembar penelitian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dan mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap media dengan judul "*Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang*". Penilaian dan pendapat Bapak/Ibu nantinya akan digunakan untuk menentukan kevalidan dan kemenarikan media ini. Untuk itu, evaluasi dan penilaian dari Bapak/Ibu sangat diperlukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda checklist (✓) pada setiap kolom penilaian
2. Gunakan indikator kolom penilaian sebagaimana terlampir dibawah ini

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media yang dikembangkan sebagai upaya perbaikan kedepan

D. Aspek penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan Media	Tampilan media pembelajaran menarik				✓
	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan pada media pembelajaran				✓
	Jenis dan bentuk huruf (font) yang digunakan mudah dibaca oleh siswa				✓
	Desain gambar cover menarik dan mencerminkan isi materi				✓
	Gambar dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
	Penempatan teks, gambar, dan elemen visual pada media tertata dengan baik dan rapi				✓
Kualitas Teknis Media	Kesesuaian resolusi media				✓
	Media dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat digital				✓
Interaktivitas	Kemudahan penggunaan media dan kejelasan petunjuk penggunaan media				✓
	Kemampuan media dalam melibatkan siswa secara aktif				✓
Navigasi	Kemudahan dalam berpindah antar halaman				✓
	Tidak terdapat kesalahan saat navigasi digunakan				✓

Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan				✓
	Media mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif				✓
Efisiensi dan Kepraktisan	Efisiensi waktu dalam mengakses dan menggunakan media				✓
	Kepraktisan media dalam kegiatan pembelajaran.				✓

E. Komentar/Saran Secara Umum:

1. Tambah sub . bab .
2. Profil Pengembang .

F. Kesimpulan

- ☐ Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
☒ Layak digunakan di lapangan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan di lapangan
 *) Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom

Demikian lembar validasi ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh pihak lain.

Malang, 7 Mei 2026
Validator

Ahmad Mubbi

NIP. 19407492019032007

6. Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif
Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin
Malang

Peneliti : Anisa Shofiyatus Salma Mufida

Prodi/Asal Instansi : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Pokok Bahasan : Aku Peduli Lingkungan

Sasaran Kelas : 2 SD

Semester : II/Genap

Nama Validator : Sigit Priatnoko, M.Pd

NIP : 199102112019031008

Hari/Tanggal : Selasa /12 Mei 2026

B. Pengantar

Lembar penelitian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dan mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap media dengan judul *"Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang"*. Penilaian dan pendapat Bapak/Ibu nantinya akan digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya materi pada media pembelajaran tersebut.. Untuk itu, evaluasi dan penilaian dari Bapak/Ibu sangat diperlukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda checklist (✓) pada setiap kolom penilaian
2. Gunakan indikator kolom penilaian sebagaimana terlampir dibawah ini

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2

Baik	3
Sangat Baik	4

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media ini sebagai upaya perbaikan kedepan

D. Aspek penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila kelas 2				✓
	Materi selaras dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan				✓
	Materi sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik kelas 2				✓
Keakuratan Materi	Ketepatan konsep yang disajikan dalam materi				✓
	Tidak terdapat kesalahan konsep (miskonsepsi) dalam materi				✓
Kedalaman dan Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan mencakup keseluruhan konsep yang dibutuhkan			✓	
	Terdapat latihan atau evaluasi yang sesuai dengan materi				✓
Kesesuaian Materi dengan Media Flipbook	Kesesuaian penyajian materi dengan format flipbook digital			✓	
	Integrasi materi dengan elemen visual pada media pembelajaran				✓

E. Komentar/Saran Secara Umum:

1. Bisa ditambah aktivitas supaya lebih interaktif
2. Revisi CP & TP perlu dicermati

F. Kesimpulan

- ☐ Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan di lapangan
- *) Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom

Demikian lembar validasi ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh pihak lain.

Malang,

Validator


Sigit Pratiwoko, M.Pd.
NIP. 199102112019031008

7. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang
Peneliti : Anisa Shofiyatus Salma Mufida
Prodi/Asal Instansi : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Pokok Bahasan : Aku Peduli Lingkungan
Sasaran Kelas : 2 SD
Semester : II/Genap
Nama Validator : Wardah Maulidina Firdaus
NIP : —
Hari/Tanggal : 20 Mei 2026

B. Pengantar

Lembar penelitian ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dan mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap media dengan judul *“Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang”*. Penilaian dan pendapat Bapak/Ibu nantinya akan digunakan untuk menentukan keselarasan media dengan aspek pembelajaran. Untuk itu, evaluasi dan penilaian dari Bapak/Ibu sangat diperlukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda checklist (✓) pada setiap kolom penilaian
2. Gunakan indikator kolom penilaian sebagaimana terlampir dibawah ini

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media ini sebagai

D. Aspek penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Media Flipbook mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran (TP)			✓	
	Media membantu guru mencapai kompetensi yang diharapkan			✓	
Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 2				✓
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
	Penggunaan istilah dalam materi sesuai dengan konteks pembelajaran				✓
	Petunjuk dan instruksi pada media disampaikan secara jelas			✓	
Keterlaksanaan Pembelajaran	Kesesuaian media dengan alokasi waktu pembelajaran				✓
	Kemudahan guru dalam mengintegrasikan media ke dalam kegiatan pembelajaran				✓
Keefektifan Pembelajaran	Media flipbook digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik				✓
	Media membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran				✓
	Media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal			✓	

E. Komentar/Saran Secara Umum:

media sudah bagus, mungkin petunjuk kembali dan next at bisa ditambahkan di petunjuk penggunaan media flipbook. atau icon tombol kembali /next bisa di perbesar supaya kelihatan

F. Kesimpulan

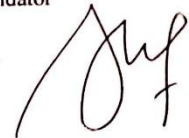
- ☐ Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan di lapangan

*) Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom

Demikian lembar validasi ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh pihak lain.

Malang,

Validator



wardah maulidina f

NIP.

8. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITSL INTERAKTIF PENDIDIKAN
PANCASILA PADA SISWA KELAS 2 MI SYIHABUDDIN MALANG

Nama : a z e l
Sekolah : MI Syihabuddin
Kelas : 2

A. Petunjuk Pengisian:

1. Dengarkan kalimat pernyataan yang dibacakan oleh Ibu/Bapak Guru.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang paling sesuai dengan perasaanmu!

Keterangan : 1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aku senang sekali saat belajar materi "Aku Peduli Lingkungan".				✓
2	Aku memperhatikan penjelasan Guru tentang cara merawat alam sekitar.				✓
3	Aku suka melihat foto atau video tentang lingkungan yang bersih di kelas.				✓
4	Aku berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari Guru.				✓
5	Aku tetap mendengarkan Guru meskipun teman di sebelahku mengajak mengobrol.				✓
6	Aku berani maju ke depan kelas untuk			✓	

	menceritakan caraku menjaga kebersihan.				
7	Jika nilai tugasku tentang materi lingkungan kurang bagus, aku ingin belajar lagi.				✓
8	Setelah belajar materi ini, aku jadi selalu membuang sampah di tempat sampah.				✓
9	Aku senang sekali jika bisa ikut menyiram tanaman atau menyapu bersama teman.				✓
10	Aku mau mengingatkan teman jika melihat mereka membuang sampah sembarangan.				✓

Terima kasih atas partisipasi kalian.

Pendapat Siswa :

Menurutku, belajar dengan media *Flipbook* Digital Interaktif adalah:

- ☐ Sangat Menyenangkan
- ☐ Menyenangkan
- ☐ Kurang Menyenangkan
- ☐ Tidak Menyenangkan

*) Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom

Komentar atau saran:

.....

.....

.....

9. Kisi-kisi Soal Evaluasi Pembelajaran

No.	Pokok Materi	Indikator Soal	Ranah	Level Kognitif (Bloom)	Bentuk Soal
1.	Pengelolaan sampah	Disajikan pertanyaan tentang tindakan terhadap sampah, siswa dapat menentukan tempat pembuangan sampah yang benar.	Kognitif	C1(Mengingat)	Pilihan ganda
2.	Aktivitas menjaga lingkungan.	Disajikan beberapa pilihan aktivitas, siswa dapat mengidentifikasi kegiatan yang bertujuan menjaga kelestarian lingkungan	Kognitif	C2(Memahami)	Pilihan ganda
3.	Tujuan kebersihan lingkungan	Disajikan kondisi lingkungan yang bersih, siswa dapat menentukan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapainya	Kognitif	C2(Memahami)	Pilihan ganda
4.	Dampak membuang sampah di sungai	Disajikan pernyataan tentang membuang sampah di sungai, siswa dapat menilai kebenaran dari perilaku tersebut	Afektif	C3(Menerapkan)	Benar/Salah
5.	Merawat tanaman	Disajikan pernyataan tentang menyiram tanaman, siswa dapat memvalidasi tindakan tersebut sebagai bagian dari menjaga lingkungan	Afektif	C2(Memahami)	Benar/Salah
6.	Tempat membuang sampah	Disajikan kalimat rumpang, siswa dapat menyebutkan tempat untuk membuang sampah secara spesifik	Kognitif	C1(Mengingat)	Isian singkat
7.	Alasan menjaga lingkungan	Disajikan pertanyaan pemantik, siswa dapat menjelaskan alasan pentingnya menjaga lingkungan	Kognitif	C2(Memahami)	Uraian

8.	Cara menjaga lingkungan	Siswa dapat menyebutkan dua contoh tindakan nyata dalam menjaga kelestarian atau kebersihan lingkungan	Kognitif	C2(Memahami)	Uraian
9.	Sikap teradap pelanggaran lingkungan	Disajikan sebuah studi kasus teman membuang sampah sembarangan, siswa dapat merumuskan tindakan solutif atau teguran yang santun dengan bahasa sendiri	Afektif	C4(Menganalisis)	Uraian berbasis studi kasus
10.	Pengamatan visual gotong-royong	Disajikan sebuah gambar aktivitas membersihkan ruang kelas secara bersama-sama, siswa dapat menceritakan kembali situasi dan kegiatan kerjasama di dalam gambar tersebut	Psikomotor	C4(Menganalisis)	Uraian berbasis gambar

10. Hasil Soal Evaluasi

Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila Kelas 2 SD/MI

LEMBAR JAWABAN

1. Dibuang ketempat sampah ✓
2. menanam pohon ✓
3. membersihkan lingkungan ✓
4. salah ✓ ✓
5. benar ✓
6. tong sampah ✓
7. agar lingkungan jadi bersih ✓
8. memilah sampah tidak ✓
9. membuang sampah ke sungai ✓
10. bu guru dan murid-murid sedang piket bersama. bu guru membersihkan debu murid-murid menggosok lantai. dan kelas jadi bersih ✓

98

Nama : uba g
Kelas : 20210201

11. Dokumentasi Penelitian



12. Sertifikat Bebas Plagiasi Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Anisa Shofiyatus Salma Mufida
NIM : 220103110132
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Flipbook Digital Interaktif Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2 MI Syihabuddin Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 15 Juni 2026
a.n. Dekan
Ketua

Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd



13. Profil Penulis

PROFIL PENULIS



Nama : Anisa Shofiyatus Salma Mufida
NIM : 220103110132
Tempat, tanggal lahir : Kediri, 13 Januari 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2022
Alamat : Perumahan Bumi Permata Blok J-15A,
Tegalsari-Tulungrejo, Kec. Pare, Kab. Kediri,
Jawa Timur
No. *Handphone* : 085850171147
Email : salmaanisa025@gmail.com
Riwayat Pendidikan

1. TK Kusuma Mulia XII Pelem (2009-2010)
2. SD Islam Al-Fath (*Elementary Full Day School*) (2010-2016)
3. MTsN 1 Kediri (2016-2019)
4. MAN 4 Denanyar Jombang (2019-2022)